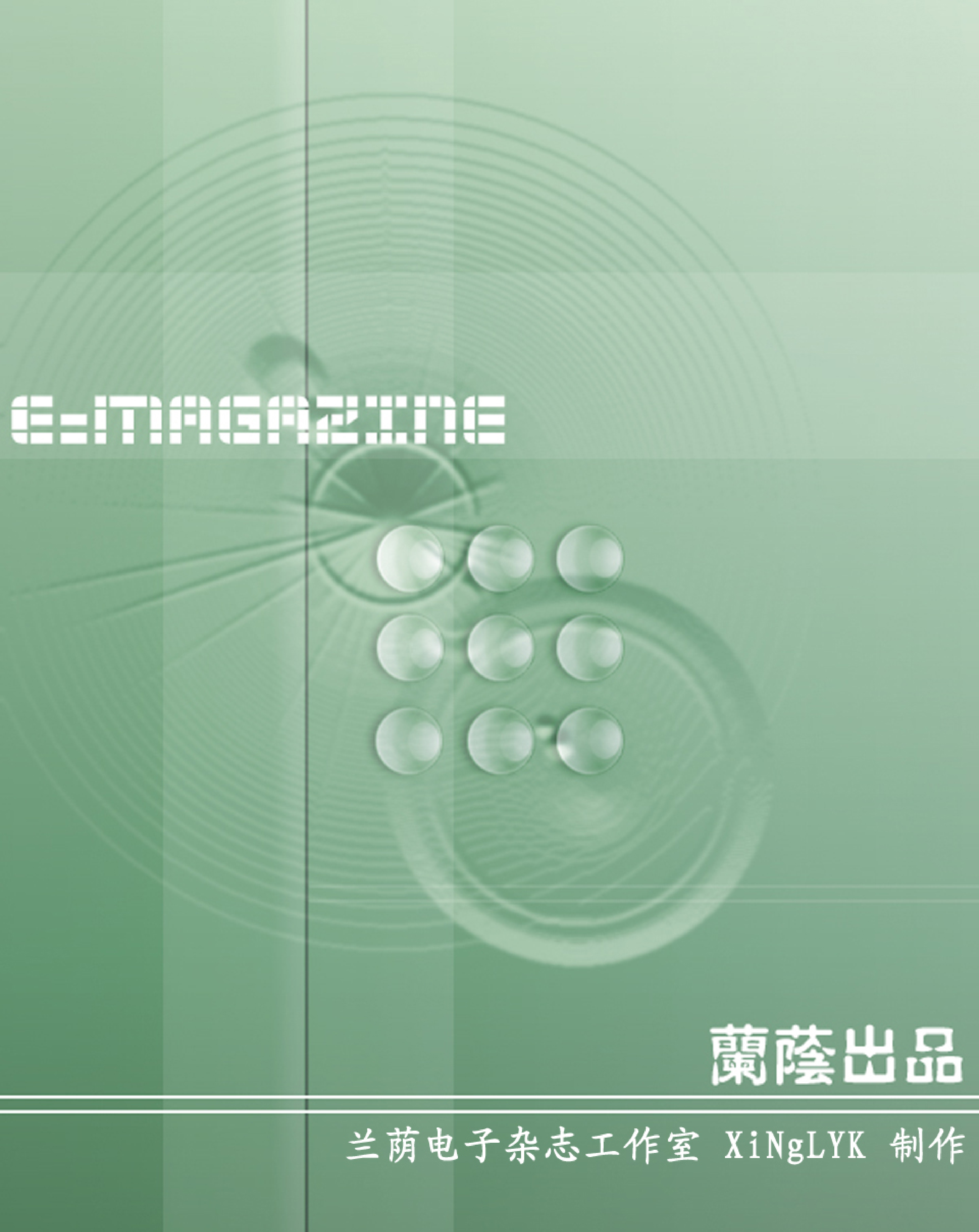

E-MAGAZINE
蘭蔭出品
兰荫电子杂志工作室 XiNgLYK 制作



2005 04
电软视点
朝华吃掉 Sonic Team?! SEGA 中国并购悬疑
神游NDS XBOX2 最新情报
GAME SOFTWARE
电子游戏软件
赠品1
游戏海报随机一张
赠品2
赠品3
6大新作·绝断完美攻略
决战III
超级机器人大战GC
世界传说 换装迷宫3
西部之侍 活剧侍道/复活传说
超级马里奥64 DS
电击收藏十档节目精彩60'
合金装备3极限通关
光环2精选诠释上
土星－让我们快乐回忆
新年新作阵 注目10大作
武藏传II
骑龙者2 封印之红 背德之黑
生化危机4
伊苏 那比西提之匣
暗夜杀机／街头篮球V3
蝙蝠侠 前传／忍道 戒
红忍 血河之舞
5大热门游戏最速最细分解
GT赛车4
DQ&FF富有街特别版
合金之狼／机甲先锋2
格斗之王94 复刻版
精华文采·绝对电玩读物
人生活剧『优秀演员的平庸演出』
米花通信『我就是正义的电影英雄』
RPG怪物事典『踏上水木之路』
人间五十年『决战III·风云女儿篇』
修罗殿『宿命传说2 极限连击』
女性游戏花园『2004年女性游戏盘点』
理想文化『FPS游戏漫谈』
检阅2004
全年业界大事回眸、国内外知名厂商分析、我们2004情结，一并全力奉献！
电子游戏综合情报志
总151期 定价：9.80元
ISSN 1006-5032
04>
9 771006 503000



侍荒野に現る



以一把武士刀闯荡荒野！
回避！弹返！斩杀！！



“侍道”系列都有着极高的自由度与一击必杀的独特爽快感，因此在玩家中获得了较好的口碑。之前几作的故事都是发生在日本国内，今次的“活剧侍道 西部之侍”却把舞台设定在了与“侍”这个主题毫不沾边的美国西部，不知本作是否会给“侍”系列带来新的活力呢？不过手持一把武士刀，心中秉承武士道，以一己之力在西部驰骋的感觉还真是不错呢！拔出你的刀吧，去斩断西部的邪恶！

电子游戏软件

GAME SOFTWARE

Vol.151 2005 / 4

半月刊 每月1日 / 15日出版

创刊时间：1994年 定价：9.8元

主办单位：中国科协工程学会联合会

社 长：叶宗林

编辑出版：《电子游戏软件》杂志社

执行主编：杨柯来 杨帆

联系地址：北京 61-66信箱

邮政编码：100061

编辑电话：010-64472187

电子邮件：vgame@public.bta.net.cn

传 真：010-64472184

邮购电话：010-64472177

广告部电话：010-64472920 64472180

广告联系人：佟晨 武小姐

广告部电邮：vgame@public.bta.net.cn

官方主页：www.vgame.cn

官方论坛：www.magiczone.cn

印 刷：北京新华印刷厂

订 阅：全国各地邮局

国内刊号：CN11-3505/TP

国际刊号：ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648

广告许可证：京西工商广字0055号

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏

注意自我保护 谨防受骗上当

适度游戏益脑 沉迷游戏伤身

合理安排时间 享受健康生活

常用游戏类型说明

ACT	Action	动作游戏
AVG	Adventure Game	冒险解谜
ETC	ET Cetera	其他类型
FPS	First-Person Shooting	第一人称视点射击
FTG	Fighting Game	格斗对战
PUZ	Puzzle Game	益智游戏
RAC	Racing	赛车游戏
RAG	Rhythm Action Game	音乐游戏
RPG	Role Playing Game	角色扮演
RTS	Real Time Strategy	即时战略
SLG	Simulation Game	模拟战略
SPG	Sports Game	体育游戏
STG	Shooting Game	射击游戏
TAB	Table Game	桌面游戏

编辑手札

市场有情才见鬼

离新年还五天，搬家。收拾东西时瞄见个2001年的"游戏机"，猫腰捡东西的同事跟我都觉得挺糙，笑了。

第二天在新办公室里伸懒腰，瞟见了本2002年的电软，看见白花花的黑白页，没啥说的，又笑了。第三天，有工作向主编汇报，额外得了一番教导，说了什么不便赘述，但有句话能跟几位笑言一句：做游戏杂志，上头不易啊。

市场有情才见鬼，老天没空陪你玩。

做好电软，有的是难题，但做坏它，有的是容易。这年头还自我陶醉的话，别想有人同情你。其实就算有人同情，还能靠同情活下去么？

某天，一朋友算是关心的告诉我："过了年，又要有人做游戏杂志了，你们小心点吧。"对他的好心，哑然一笑，只说一句，"随便，爱谁来谁来吧。"这句话，有点不屑的情绪，但更多的是出于一种同情。所谓城外之人总觉得城里吃香喝辣，不晓得他们也会跳楼上吊。游戏杂志竞争已不是件容易的事，已不是某个环节的较量，虽然当编辑的要求依旧是熟悉游戏，懂点文笔，但仅有这些皮毛，在这圈子里怕连喝汤都不够了。

从2000年前的杂志中出来，翻开150期电软，看着杂志上斗大的PSP，突然发现，时代不同了，竞争下的杂志让我们变得都不认识了自己。杂志的进步能靠瘸腿前行么？上头对杂志的投入越来越大，读者对杂志的抱怨却越来越多；编辑们加班越长，上帝们挑剔越深刻。虽然我还没看到极限，但努力是不能代替一切的。

看看身边吧，熟悉的游戏店还是做着我们熟悉到没有改变的生意；有个了不起的50009，却用了一年的时间，缩回到上海的总部里；能指望的神游科技，还在与水货和自己较劲，让游戏征服社会，不是痴人说梦，难道还是嫦娥下凡？而我们的上帝，您是否环顾过周围，想过自己呢？说实话，感谢对手，竞争让杂志的进化远远超过了市场的进化。但没有市场依托的杂志，瘸着腿还能走多久？直到那条好腿也走瘸了么？

许多美丽的梦想一直摆在眼前，我们看见了，却无法企及，只有用折中的办法来努力。在新的一年里，我的愿望是想折中少一些，进步多一些。

搬完家了，新环境比原来舒服，虽然还经常会走错门，但迟早会习惯的。于是在这个全新环境下，用着可能是OEM的W2K，听着似乎是从网上下来的"遇见"，写了点听过上级教导后的心得。 □文/彩火





无无

■年底的贺岁片大战又来了，还好偶集中抽了一个下午把2个片子都看了。感觉冯导的作品有失水准，《功夫》倒是不错，跳出了周星星以往的低水平搞笑，在降低无聊胡闹成份的同时表足了对中国传统文化的敬意。相信这样的作品定会在国际上给中国人出口气。

■某日和北斗一起回家，谁想到他在路边捡了50块钱，于是偶就感慨道："无事快干，在南脑驾都能买只几咧。"

■最近印度阿三们没事闹地震，还海啸，足见地球还是很危险的。在此愿上帝保佑那些灾难中的人们。

■一不留神，一年又快过去了，正经快。

■偶最近发现骑士是一种非常伟大且神圣的职业。



小沛

■本期杂志的制作过程中经历了两个节日，以至于小沛都分不清休息与工作的界限了。眼看已到农历年末，一场瑞雪之后我才发现，原来自己到《电软》已经1年了！

■照相技术进一步提高自然让小沛十分高兴，不过新问题出现了。那就是手中的相机已经不能满足小沛的摄影需要，看看手中只有400万像素和3倍光学变焦的P-73，真的好想换成800万像素的专业级佳能！不知道什么时候可以实现。

■虽然在第一时间入手了NDS，不过用它最频繁的却是玩GBA游戏以及看电影。急切盼望预定发售的那些大作快点来临。

■同事快要当父亲了！小沛在恭喜之余不禁也在想，什么时候自己能够有个家，有个疼爱自己的妻子和可爱的宝宝。可能是想得有点太早了，我今年才23岁，不过有家的感觉真的很好！

北斗

■平安夜自然少不了拉上一堆狐朋狗友大吃大喝一顿，之后北斗自然得略尽一番地主之宜牺牲自己的狗窝了。结果一张双人床，四个爷们躺下后，还有一位100KG的仁兄摆了个自以为很帅的POSE，接着以猛虎下山之势跳将上床……就听"咔嚓"一声，床板同学光荣就义；众人迫不得已熬了一宿通宵。

■也许是终于受不了小编们每天的索炒饼订购电话"骚扰"，楼下的小饭馆亲自送上了新增盒饭介绍，并承诺去饭店吃的话米饭无限量提供。于是北斗、小沛、龙马以及布塔遂抱着大无畏的革命精神以身试法订了一次，并要求额外多送四盒米饭。盒饭送上来后被告知：无限量米饭供应只适用于在饭店就餐者，外卖的话得另加银子。众人听后勃然大怒，发下血誓第二天不吃早饭，中午再去该饭店一展"食神"之风范……

■祝小龙马早日出生！



荇菜

■自从10月23日《魔兽世界》发售以来，玩家用机的时间变的很紧，虽然也因为工作需要写了几篇攻略，不过恰好全都是XB的。很有限的休息时间都在艾泽拉斯的大地上度过，元旦期间终于顺利达成40级的目标，如愿以偿的拥有了战马，hoho。

■一位身在伦敦的友人让我寄几张国语影碟给她作为新年礼物。可是想来想去似乎都没什么值得一寄的片子。最近几个"大片"都令人不是很满意……呃，我终究还是俗套的说到电影上面去了，打住打住。

■有女同车，颜如舜华。将翱将翔，佩玉琼琚。彼美孟姜，洵美且都。

有女同行，颜如舜英。将翱将翔，佩玉将将。彼美孟姜，德音不忘。

——《诗经·郑风·有女同车》

CONTENTS

资料栏说明

PS2
益智娱乐
本刊译名：电子游戏软件
电软 | 1日/15日 | 9.8元 | P120
DVD-ROM | 中文版 | 1-N人 | 全年龄

①各游戏主机的名称缩写 ②游戏类型，资料栏内使用中文注解，以便您更容易的了解游戏方式 ③游戏名称栏，共有本刊译名和游戏原名两种，根据实际内容有所区分 ④游戏厂商 ⑤使用媒体 ⑥游戏发售时间 ⑦游戏发行地区版本 ⑧游戏价格 ⑨游戏人数 ⑩游戏记忆容量（光盘媒体）或游戏容量（卡带媒体）⑪游戏推荐玩家年龄

电击收藏



本期封面主题：死亡淡入 铁拳妮娜

GAME INDEX

游戏新闻眼

FOCUS ON GAME NEWS

2005.04 Vol.151



微软次世代主机全年走势透彻分析

2005年，PS3、XBOX2以及REVOLUTION这三大次世代主机将会相继现身，虽然今年不一定会发售，但是具体的规格和发售时间都将得到确定。而在这三大主机当中，现在就要数XBOX2放出的消息最为详细，甚至有消息称其今年就会上市。因为目前许多厂商如EA、育碧等都在制作对应新主机的游戏，部分游戏也放出了画面截图，这更令人感觉到XBOX2仿佛离我们越来越近。目前，美国最大的游戏网站之一"IGN"根据现有的资料和可靠的消息对XBOX2今年的走势作了客观的分析预测。从中，我们便可以了解到今年新主机会有哪些动向。

新年伊始，微软的XBOX2计划步入正轨，现在正是我们了解次世代主机情况的最佳时间。以下的几段分析预测决不是今年必然会发生的事情，但也是排除了其他不可能因素之后得到的较为客观的猜测。



新主机有望在2005年秋季面世

微软现在还没有对该公司的下一代游戏平台作出任何官方说明，就流传的某些消息称，微软将不会在CES上公布这款新主机，但也不会等到5月份的E3展。根据微软一贯的做法，XBOX2最有可能率先在Game Developers'Conference（游戏开发者研讨会，简称GDC）上展出。而据说现在游戏专用开发软件已经接近最终完成，并且主机的各个重要零部件也都几乎全部研发成功，相信只要其他方面的条件允许，微软的下一代主机应该会在2005年11月发售，而它的名称也极有可能被定为"Xenon"。

XBOX2发售情况预测

根据现有的消息，微软的下一代主机将会比XBOX的体积大大减小。其外形很可能介于XBOX和PStwo之间。新主机的手柄可能会采用无线遥控方式，而主机内部也会配有以太网连接装置。而如果主机真的在秋季发售，那么在今年的年末将会有30到40款专用游戏软件面市。如果我们记得没错，DC和PS2首发时的软件都比较多，然而与本次XBOX2比还是相差甚远。这都有赖于越来越多的第三方软件厂商支持，以及微软自身开发能力的增强。





右边这两张主机假想图造型十分奇特，可想而知玩家们对新主机充满了幻想。

更多的第三方支持

在早些时间，人们就了解到微软是一个做事谨慎的公司，其总在失败中总结经验然后再寻求改进，直到达成理想的效果。从他们研发的Windows系统以及Office办公软件中就能清楚地感受到这一特点，这也就使我们有理由期待XBOX2会有大大超越前代主机的表现。鉴于这一点，XBOX2得到更多第三方软件厂商的支持也就是情理之中的事，甚至许多日本厂商都会加入到这一阵营。虽然现在还没有明确的消息，但是谁会不希望在性能优良而且软件开发环境舒适的主机上推出自己的作品呢？也许不久之后我们就会看到诸如Konami、Namco、Capcom甚至Square-Enix相继成为XBOX2阵营中的加盟者。虽然Square-Enix是一块难啃的骨头，但是大家不要忘记，当初Square和Enix从支持任天堂转移到索尼的PS，所以我们有理由相信只要条件合适，Square-Enix很有可能会另寻新主。

微软的抬头迫使索尼提前行动

在上一场主机大战中，XBOX明显处于弱势，虽然主机性能方面绝对占有优势，但却无法影响PS2的市场份额。但下一代主机的处境就不同了，因为可能得到更多第三方软件厂商的支持，特别是许多日本公司的加盟，所以在游戏方面将不会与PS3有太大的差距。优秀游戏的匮乏是XBOX负于PS2的最主要原因，现在这一问题已经得到了解决，那么如果新主机能够提前发售，可想而知微软将独占游戏市场的全部份额。面对这一情况，索尼自然也不能坐视不管。尽管现在PS3的研发进度远远落后于XBOX2，但是如果让索尼等上半年再推出新主机的话，就无异于在战争的一开始就举起了白旗。当初PS2先行发售便尝尽了独占市场的甜头，现在他决不会任由微软开唱独角戏。不过鉴于实际开发情况不同，PS3很有可能比XBOX2晚一个季度，也就是在2006年的春季发售。

两款大作在XBOX2上的预想

《寓言》是XBOX上非常优秀的一款作品，其超越所有游戏的自由度和个性的设定，让玩家沉浸在游戏的奇幻世界当中。而对于续作的制作情况，微软只是确定续作一定会推出，却没有说是以什么方式。于是有些猜想是微软会先推出"寓言1.5"，也就是在原来的游戏中加入一些新的地图领域或是支持网络下载来扩充游戏内容、增加任务。当然，这一切都是不可能发生的。现在确定的是该系列的续作将很可能会在2006年直接登陆到XBOX2上。那么也就不用多说了，几倍于前作的庞大地图和多至上千的任务，甚至更为细致的个性系统设定都会轻易实现。

据业内估计，《光环3》可能不会随XBOX2主机首发，其最可能登陆新主机的时间是2006年秋季。其实这款游戏的制作不需要等到那么晚，之所以说微软会选择到那个时候才推出这个超大作，是因为到那时索尼的PS3以及任天堂的REVOLUTION已经都发售了，《光环3》的推出可以打击这两款主机同期的软件销量。而如果在较短的时间就推出续作的话，不但质量的提高受到局限，而且带给玩家的新鲜感也会大大降低。选择2006年秋发售可谓是一举两得。

以上的猜想并非凭空捏造，在上一场主机大战的较量当中，财大气粗的微软却被索尼占据了上风，其近期的种种举动都显示出XBOX2意图称霸家用机市场的决心。在看到了微软的优势之后，我们现在也不能说PS3或是REVOLUTION就没有成功的可能，一切都要等到三台主机都发售之后才能得到答案。我们期待今年的三大厂商会带给玩家更多的惊喜。



法兰西誓死捍卫本国游戏领土 政府公开支持育碧抵制EA恶意收购

本刊法国专讯　针对前一段时间EA意图收购育碧公司19.9%的股份，据法国方面的消息称，法国政府已经出面干涉这一事件，表示支持育碧公司抵制美国EA的股权购买计划。

据法国金融日报的消息，法国政府十分关注EA这次购买育碧股权的事件，担心这将导致法国游戏产业最强大的支柱倒塌，从而造成巨大的经济损失，于是通知育碧方面要合力阻止事态的进展。得到政府的支持，育碧公司也表示至少目前还未与EA进行股权交易，有关EA已经购买到19.9%股权的消息只是新闻媒体将事态夸大了。必须声明的是，两公司之间没有进行任何谈判。同时育碧董事会重申，在EA还没有将收购计划给予合理解释之前，董事会都会认为这是有敌意的举动。

目前，育碧正准备集结最大的股东召开会议，劝说他们不要将股权卖给EA。另一方面，育碧也在采取应对措施，如增加育碧最大的股东Guillemot家族的股份等。相信在政府插手干预之后，EA此次的收购计划将会遭遇极大的困难。



微软注册XBOX2设计专利 下一代主机内部结构公开

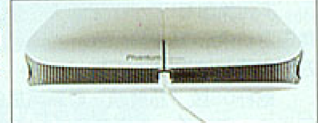
本刊美国专讯　12月30日，微软的一项设计新专利在美国获得通过。这项专利正是微软的下一代主机XBOX2的内部架构。令人吃惊的是，本次注册的XBOX2结构特征竟然与去年在网上流传的结构假想图非常相似。

根据此项专利信息的描述，XBOX2将会采用同时多线程数据处理原理。主机内部同时存在多颗CPU协同运作，有些类似当初的土星。并且嵌入一颗单独的图形处理芯片，扩张其多内核的设计。XBOX2的这项版权信息披露自XBOX专题站，据描述，XBOX2的第一颗CPU负责普通的游戏数据处理，而其他几颗CPU的主要任务则是进行图形优化，这样的设计可以大幅减轻主处理器的负担。事实上在去年的E3展，微软就提出过这种设计概念，现在不但成为现实并且还申请了专利，看来微软是想让XBOX2独树一帜了。



“幻影”终于揭开神秘面纱 新主机出展微软消费电子展

本刊讯　一直蒙着神秘面纱的“幻影”主机从最初公布至今也有相当长的时间了，就在人们几乎对这款主机放弃希望的时候，突然有消息传出，“幻影”主机将会出展今年的微软消费电子展。



“幻影”缔造者Infinium Labs公司宣布将会把新主机带到1月6日开幕的消费电子展上，由于该公司的规模较小，因此不会设立自己的展台而是借助微软的展台演示。Infinium Labs之所以与微软站上边是因为“幻影”采用了Windows XP内嵌技术，该技术为新主机提供了稳定可靠的性能，同时也便于游戏的开发。

该公司计划在2005年第二季度推出这款“幻影”主机。目前声明支持该公司的包括有Atari等20多家游戏发行商。不过现在最困扰他们的就是资金问题，因为如果想要顺利推出“幻影”，需要在未来12个月内获得2千万美元的资金支持。



GBA后续主机部分消息透露 “进化”新机挑战娱乐极限

本刊讯　近日，国外任天堂专题站首次对外界透露了GBA正统后续掌机的部分消息，该掌机暂定名为“GameBoyEvolution(进化)”，预计将于2006年发售。

据传，GBE的外观仍采用折叠式设计，游戏的载体首次放弃了任天堂惯用的卡带，而采用类似UMD的迷你光盘。至于GBE的技术细节估计要等到明年的E3或是东京电玩展上才能得知，不过现在有消息称这款掌机的画面表现将会超过DC。另外该掌机也具备蓝牙无线通信功能，同时还将向下兼容GBA游戏，但是却不支持卡带，据称是通过另一种方式实现的兼容功能。虽然这则消息没有得到任天堂官方的证实，但有报道说任天堂已经注册了GBE的商标，以此看来，该消息还是有一定可靠性的，但是新主机的实际推出则要依据NDS的市场前景。



又一款次世代主机游戏公布 精良画面达到空前的艺术效果

本刊讯　微软旗下的Bungie公司在开发了XBOX超大作《HALO2》之后，马上投入了为下一代主机开发游戏的工作当中。其中一个他们非常重视的是代号为“凤凰计划”的游戏开发案，而现在有关于这个新作的消息终于公布了。

Bungie公司在完成了《HALO2》的制作之后，部分员工离开公司自立门户，整个Bungie公司也进行了内部组织调整，并启动了代号“凤凰计划”的全新游戏开发案，甚至还跟美国好莱坞保持着密切的合作。目前由一些设定手稿的公布看来，该作应该是一款以中古奇幻风格为主的动作游戏，场面颇为宏大，风格也极富高雅的艺术气息。





一丁单看这些静止的画面，简直就像一幅幅中世纪的西方油画作品。不但画面精美而且极富艺术气息。



任氏主机热卖笑傲圣诞商战 NDS超过百万销量战胜对手

本刊日本专讯　饱受缺货困扰的索尼再一次在圣诞商战中处于下风，任天堂在年末市场的反击铁拳已经让他们感到压力。根据日本第三方的数据，圣诞周销量最好的主机是任天堂的NDS，为25.2万台，而早先被人们质疑前景的GBASP也卖出了11.1万台，加上GC的5.4万台，任天堂以41.7万套的硬件总销量遥遥领先于PS系主机的23.7万台，任天堂成了去年日本圣诞市场的唯一赢家。

另外来自美国方面的消息表明，在经过圣诞黄金周之后，北美NDS的实际销量已经达到惊人的130万台，而日本方面也取得了突破100万台的不错成绩。与PSP区区51万套的出货量形成了鲜明的对比。

“说不定PSP会步DC的后尘，首发阶段的供货不足无异于把市场拱手送给竞争对手，主机销售或许会因此长期处于被动局面”，业内人士对于PSP的供货问题普遍表示出忧虑。而以目前的情况分析，索尼在短时间里也无法缩短高端半导体部件的生产周期。不过久多良木健对于PSP的现状似乎并没有忐忑不安，他们强调PSP的推广正在依照计划有条不紊地进行中，截止2005年3月，PSP的全球出货量将毫无悬念地达到300万台。



《触摸瓦里奥制造》存在严重BUG 任天堂承诺月底开始更换问题软件

本刊讯　任天堂于近日公开承认，在去年随日版NDS首发的游戏《触摸瓦里奥制造》中，一部分迷你游戏会出现无法操作的情况。

这些BUG的具体现象是在游戏过程中一旦操作过猛，就会出现触摸点判定不准，也就是明明指在左面却在右边有反映，然后紧接着主机就会完全感觉不到触摸笔的存在。这个BUG甚至会对主机有长时间的影响，导致更换游戏也无法正常运行。恢复的方法就是关机一段时间(大约10分钟)。目前知道会出现问题的小游戏有“连接电路”、“黑房间”、“引爆炸弹”和“障碍滑雪”这4个。

现在任天堂表示对于出现问题的软件可以进行免费交换。当玩家确认出现问题后，便可以通过任天堂官方网站申请更换。修正了BUG的软件将从24日开始发送，目前想要交换的话还需要等待一段时间。



一系列最富创意的作品问题也最严重

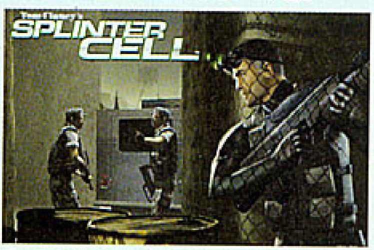


分裂细胞借助小说人气大幅提升 迅速走红电影等三大娱乐领域

本刊讯　2005年1月3日，世界上最大的游戏发行商之一法国育碧公司，非常高兴地宣布《Tom Clancy's Splinter Cell(汤姆·克兰西的分裂细胞)》这本书登上了《纽约时代周刊》评选的10大畅销小说行列。

这本2004年12月刚刚出版发行的小说，是首部育碧将旗下著名游戏"Tom Clancy's Splinter Cell"的商标正式授权的书籍。现在这部小说的成功也反过来为"Tom Clancy's Splinter Cell"这个商标增强了价值和影响力，育碧的相关游戏在近期自然也受益匪浅。之前发行的两款游戏，包括《Tom Clancy's Splinter Cell》和《Tom Clancy's Splinter Cell:Pandora Tomorrow》已经达到了970万的销量。现在被寄予更高期望的第三作《Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory》将会在今年3月同时登陆PS2、Xbox、GameCube以及PC平台。

这一商标原创自育碧的蒙特利尔工作室。它所要讲述的是隶属于美国国家安全局机密部门的萨姆·菲舍尔的一系列冒险行动。这本书同时在市面所销售的期刊中被列为第8位畅销书。育碧公司和一家坐落于美国好莱坞的影像制作室正在讨论将"Tom Clancy's Splinter Cell"这部小说搬上银幕。



↑分裂细胞的游戏品质一向比较稳定，没想到真正让它火起来的却是游戏之外的小说。



PSP今年3月正式登陆北美 首发12款游戏软件一并公开

本刊美国专讯　在较早的一段时间，索尼就曾宣布美版PSP主机将会在2005年3月投放市场。在刚刚结束的CES前一天，索尼召开新闻发布会也再次证明了这一消息的确实性，但是具体在哪一天发售却没有明确表示。

PSP出货量不足的现状导致了在去年圣诞商战中明显不敌对手NDS。而且现在的仅有日版主机由于覆盖面过窄，使得欧美玩家很难拿到这款掌机，而欧美市场的规模又会大大超过日本，显然，赶紧在欧美市场发售新掌机是索尼的当务之急。

将随美版主机同时发售的游戏

游戏名称	发行厂商
Mercury	IE
Dynasty Warriors	Koei
FIFA Soccer	EA
MVP Baseball	EA
NBA 2005	989 Sports
NBA Street	EA Sports
NFL Street 2	EA Sports
Ridge Racer	Namco
Spider-Man 2	Activision
Tiger Woods PGA Tour	EA Sports
Need For Speed Underground Rivals	EA
Untold Legends: Brotherhood of the Blade	SOE



《GT4》销售势头马力十足 全球总销量预计将会超过千万

本刊讯　2004年12月28日，玩家期盼已久的赛车大作《GT4》终于在日本发售，并且该作的中文版也已同步上市。新作的联机对战以及自制照片等极具创意的设计使本作乐趣大增，加上系列一贯的超高品质，本作的热卖绝对是在意料当中。





←依本作目前的势头必将成为不朽的赛车经典。

目前《GT4》在日本的发售情况极其火爆，12月28日发售当天的销量就已经达到近47万套，而现在在日本的累计销量已经达到144万套，是该系列有史以来销售成绩最好的。依照往常的惯例，欧美的销量往往会大大超过日本。所以《GT4》很有可能会创下千万的神奇销量。

另外为纪念本作的发售，东京著名的BicCamera连锁店在其有乐町店召开了《GT4》体验活动。BicCamera在店内设立了曾被用于训练车手的最专业赛车游戏装置。这件事也为《GT4》的宣传工作增添了不少力度。



日本开通PSP电影下载服务网站 转换软件遭到破解有如当头棒喝

本刊日本专讯　为了完全体现新主机的多媒体娱乐功能，近日专门提供PDA电影下载的日本PDA Cinema Contents网站宣布2005年1月7日开始提供PSP电影下载服务。

该网站提供的PSP电影采用的是索尼独特的MPEG-4格式，首批共有四部影片可供下载，分别为：《璃》、《左耳之精灵》、《神舞之岛》、《chocolate @fish》，每部电影的下载费用从294日元到399日元之间不等。该网站的服务同时也面向海外，用户可以通过信用卡来支付下载费用。

索尼在12月13日推出的PSP专用电影格式转换软件Image Converter 2，目前在网络上已经有破解版提供下载。用户完全可以用这套软件自己压缩PSP电影，因此可能造成网站所提供的电影下载成为多余，不知索尼面对这一情况会在下一步采取什么措施。



独霸美式运动游戏将成泡影 世嘉微软合力粉碎EA野心

本刊讯　继之前EA宣布独家取得美国NFL美式足球联盟官方授权，将独占五年的NFL肖像及相关资料使用权后，目前该公司在运动游戏上的最大竞争者——世嘉的运动游戏代理商Take-TWO作出了相应的举措。

此次的抵制行动意外地得到了微软的支持，虽然与EA同为美国厂商，微软仍表示将把自己开发的运动游戏品牌，与Take-Two代为发行的"ESPN Sports"品牌相互结合，共同对抗EA的独占优势。目前"ESPN Sports"系列游戏中受到影响的《NBA美国职篮》、《MLB美国职棒大联盟》与《NHL冰上曲棍球》等还将继续推出，而微软也将把自己开发的滑雪游戏《Amped天空》、网球游戏《网球大联盟 Top Spin》以及高尔夫球游戏《名流高尔夫Links》等运动游戏系列，与Take-Two代为发行的"ESPN Sports"品牌相互结合。据悉，这个运动结盟合作案就在今年正式启动。相信得到了微软的支持，EA想要独霸运动类游戏的企图便会困难重重了。



恶魔城秋季搭载双屏掌机 新作实力赶超该系列经典

本刊美国专讯　任天堂NDS主机即将迎来"恶魔城"系列最新作的加盟，美国游戏杂志《Electronic Gaming Monthly》率先报道了该消息，而KONAMI方面也适时地做出了证实。

据称DS版"恶魔城"最新将是GBA"晓月圆舞曲"的续篇，故事发生在前作的一年以后，主角仍然是带有吸血鬼血统的日本高中生来须苍真(Souma Kurusu)。对于玩家们颇为关心的游戏方式，制作人五十岚孝司已经明确表示将延续PS版"月下夜想曲"的2D模式，并且为了更好地施展NDS的双屏魅力，新作会借鉴类似"银河战士"的先例，即上方屏幕显示地图，下屏为实际游戏画面，以避免由于切换地图画面影响游戏的流畅性。而NDS引以为豪的触摸功能也会在新作中得到体现。

"恶魔城"系列华丽而充满西方宗教色彩的世界设定总能给人们带来一种莫名的兴奋，其在我国的人气甚至丝毫不逊于口袋妖怪等真正意义上的大作，相信这款游戏的推出势必会成为许多人购买NDS的唯一理由。目前该作的开发工作正在顺利进行，预计2005年秋发售，价格未定。



—↑乍看之下，该作的效果真不亚于《月下夜想曲》，唯一的缺点就是屏幕大小所造成的局限。不过在系统方面可谓是兼顾了收集要素和华丽视觉效果的完美结合。

国内游戏新闻报道

NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国 神游公司将要在春节前后推出NDS，这无疑是最激动人心的消息。同时，世嘉公司近期在中国的一系列动作也引起了人们强烈的关注。可以说2005年的开端真是猛料不断。



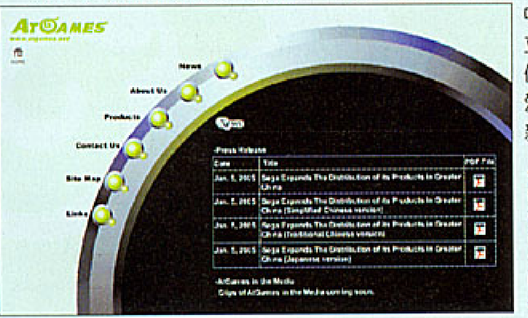
昔日业界巨头如今多方谋求生存 世嘉授权爱胜管理中国销售业务

本刊讯　日前，世嘉公司宣布将与百慕达爱胜控股公司（AtGames）签订独家销售协议，授权爱胜于中国地区（即大陆、台湾、香港）独家代理销售世嘉的游戏软件以及提供游戏下载服务。

爱胜控股公司于2001年由多位资深科技产业人员与媒体人员创立，其公司主要业务包含开发及设计各式创新互动式娱乐产品，并行销至美国、日本及亚洲其他地区，拉丁美洲也有其发行销售渠道。

依据这一项独家授权协议，爱胜将拥有在中国现有的各游戏主机平台上世嘉游戏软件的独家销售权，包括PS2、PSP、Xbox、NGC、GBA、NDS以及PC等现有平台，甚至还有未来的新游戏平台如 PS3、Xbox2 等。此外，SEGA也授权爱胜独家提供适用于包括移动电话和PC平台在内的游戏下载服务。本次世嘉与爱胜签订的合作协议中另一项值得关注的就是OEM的部分。这是全球第一个由游戏厂商将其先进技术及游戏软件经OEM模式授权的例子。如此一来，中国的软硬件厂商将有机会以OEM方式取得合法技术与制作的授权，将世嘉游戏移植到各式的平台中，如 PDA和手机等。

对于本次的授权行动，世嘉执行董事小口久雄表示非常高兴有此机会能在中国的市场中建立世嘉的品牌地位，并期待借由爱胜的努力拓展新的游戏人群。



↑这就是爱胜公司的官方网站，从中可以清晰地看到公司新增的业务，其中对华项目的开始时间明确定为2005年1月5日。



休闲游戏大赛拉开帷幕 互联星空瞄准家庭娱乐

本刊讯　2004年12月27日，首届“弹指啸风云 群星耀九州”互联星空休闲游戏大赛在北京正式揭开帷幕。本次大赛由互联星空——中国第一个宽带娱乐门户平台，联手腾讯、联众、中国游戏中心以及边峰游戏等四家国内著名SP共同举行。

据悉，本次大赛共设拱猪、四国军棋、五子棋、升级、斗地主和中国象棋等6个参赛项目。从12月29日开始报名并进行预赛，时间跨度2个多月。用户可在互联星空官方网站报名参赛，或可在以上四家SP中任意选择一个参赛。大赛总决赛将在3月初举行，每个项目将分别决出冠、亚、季军各一名，总奖金逾20万元之多。预计本次大赛参加人数将达200万。

2004年是宽带用户爆炸性增长的一年，截止11月底，中国电信宽带用户超过千万。另有预测表明，今年网络游戏的用户数将占到整个宽带用户群体的60%，而且这一比例还将继续上升。相比之下，家用机在国内的发展就有些不尽人意了。





NDS烧录卡研发进程已有眉目 预计4月份左右可以与玩家见面

本刊讯　在NDS发售之前就有消息说国内部分商家已经在筹划烧录卡的制作，如今这方面终于有了一些消息，经多方传闻，NDS烧录卡有望在2005年4月左右推出。

这款烧录卡的制作方现在还不太清楚，甚至有可能像GBA一样会推出不同厂商的多个版本。而烧录卡本身的容量现在也存在多种猜测，不过依据当前的技术，最大容量突破2G应该可以做到，而最小容量也可能是512Mb，因为现在的NDS游戏中几乎都没有达到1G那么大。

终归这个消息还只是传闻，而且就目前情况，任天堂正在更新加密技术，估计就算出了烧录卡也只能对应先出的几款游戏而已。建议玩家还是购买正版软件，不要寄希望于这种虚无缥缈的东西了。



神游版NDS将在春节前后发售 颜博士亲自为新机设计加密技术

本刊讯　NDS自发售以来流入中国市场的数量不是很多，因此价格一直居高不下，而且因为是水货的原因，在质量上几乎没有保障。现在想要买这款主机的玩家有希望了，因为有消息称神游公司将在春节前后推出行货版NDS。

据称本次大陆版NDS卡带所使用的防盗加密技术，正是由神游公司总裁颜维群亲自研发，而且这项技术目前也将应用于其他版本的NDS卡带当中，此项加密技术已达世界领先地位，估计在较长的一段时间内都不会被破解。另外，虽然本次的传闻来源于消息灵通人士，但是关于发售的具体时间和主机的详细情况都不太清楚。目前可以预料的是主机的操作界面会被汉化，至于内置聊天工具是否会支持中文输入就不太清楚了。而随主机是否会同时发售汉化游戏，神游方面也没有作出任何说明。

相信现在大家最关心的是大陆版NDS的价格和发售日，价格方面神游公司承诺将会“非常震撼”，而发售日据说在春节前后，也就是最晚2月底3月初，那么玩家们也就不用等太久了。



←神游版的DS与其他版本最大的不同就是拥有中文操作菜单了。



“爱淘儿”第九位加盟大陆PS2 春节前后还将推出完整版礼包

本刊讯　索尼（中国）公司为庆祝中国行货版Playstation2上市一周年，第九款中国行货版游戏《EyeToy Play》（官方定名为“爱淘儿”）公布将于1月15日正式上市。

喜欢这款游戏的玩家不但可以单独购买摄像头以及游戏软件，同时广州、上海的玩家还可以在1月15日至2月23日期间到索尼Playstation2的专门店，便可以2088元的优惠价购买“《EyeToy Play》完整版礼包”，礼包中包含行货主机一套、专用摄像头以及游戏软件。而如果在1月14日到上海梦苑的话则能提前一天得到《EyeToy Play》完整版礼包，同时，1月14日至1月16日期间，上海索尼梦苑将给到场的玩家超前感受EyeToy系列的其他游戏。



↑在欧美热潮已过的EYETOY将希望寄托在中国大陆。

GAME SOFTWARE EXPRESS



朝华吃掉Sonic Team?!

世嘉中国并购悬疑

←这个昔日的超音速英雄曾活跃于游戏和动画当中，甚至在一段时间也成了街机厅的招牌。如今的它却似乎已经跑不动了。

狂潮

2004年末似乎注定是IT界波澜壮阔的一个年关。12月8日，联想集团在北京宣布以12.5亿美元收购IBM长年亏损的全球PC及便携式电脑业务，而就在这个收购余音未散、记者和读者们尚热衷于打探内幕和小道之际，12月20日，世界排名第一的游戏发行商EA宣布将斥资1亿美元收购其主要竞争对手、世界第二大游戏开发商育碧公司19.9%的股份，试图将未来的威胁摧毁于无形之间。

这两个消息让很多人在惊愕与忐忑中度过了一个不平凡的圣诞，然而谁也没想到还有让玩家更为目瞪口呆的新闻在等待着他们。

12月30日，新浪网新浪科技专栏爆出新闻，称朝华科技打算以2亿至4亿人民币的代价收购日本老牌游戏开发商Sega的开发团队，其具体目标包括Sega的王牌开发组Sonic Team，以及Sega刚刚在中国成立的分社：世嘉上海。

一波又一波的业界收购案例，就像止不住的海啸巨浪，拍打着业界本已松散的沙滩。让许多玩家牵肠挂肚多年的世嘉，难道最终也要在这场狂潮中消失无形了？

缘由

联想的收购被不少人评价为“打肿脸充胖子”，因为IBM在个人电脑这个累赘上实在已不堪重负，当然，联想并不是傻瓜，他的目标很明确：12.5亿美元除了可以在5年里借用一个听上去不错的品牌以顺利进入海外市场之外，更可以让自己一步跨入世界500强，成为全球第三大的PC商，应该说在很大程度上，这算是个双赢的决策。

而EA的准收购行为则遭到了强烈的抨击。从业界到玩家，所有人都很清楚这个行动意味着什么，而大多数人对电子艺界这种习惯性的“毁人不倦”行为齿寒。Ubi的创始人及总裁Yves明确表示对手的这种行为是“敌意收购”，而法国政府和威旺迪也已经表态将支持育碧的反收购行为，以保护这块法国游戏业最后的净土，甚至连自身情况不佳的Infograms（Atari）也表示会尽可能帮助Ubi，以免欧洲游戏业被美国霸主侵蚀。

相比上面这两个案例，朝华对世嘉的并购就显得十分突兀，甚至让人感到一片茫然：他们不是刚刚才结盟的合作伙伴么？怎么忽然间就发展到要并购的地步了呢？

溯源

朝华科技是1997年1月在深圳证券交易所挂牌的上市公司，集团总部设在四川重庆。它的主营业务以信息产业为主，包括计算机硬件、软件及应用服务、信息系统集成、数码产品、数字娱乐、照明电器、晶化石、电力能源和精细化工等内容。而其中的“数码娱乐”部门则坐镇上海，并于2004年8月初与世嘉株式会社签署了协议，代理发行其王牌网络游戏“梦幻之星在线”的PC中文版。

然而正当世嘉和朝华尚处在新婚蜜月期的时候，朝华又“杏花出墙”了。同年9月14日，由朝华的老乡四川长虹出资和上海朝华科技组建了一个名为“四川长虹朝华”的公司，注册资金2亿元人民币，主要的经营项目正是网络游戏、3C等IT业务。

基于这个公司的成立和之后发生的并购新闻，人们不得不把视线投向四川长虹，难道它才是本次世嘉并购悬疑的真正幕后主使么？

很多人都认为“四川长虹朝华”的建立，是这个以家电为基础的企业试图踏入IT业的第一个举动，其实却不然。

早在2002年5月，长虹就“表示出对游戏娱乐业的浓厚兴趣”，并宣称自己准备着手开发国产电视游乐设备。当时的董事长倪润峰称“从彩电制造商的角度分析，游戏机市场的潜力十足”、“长虹近期已经成立长虹游戏公司，准备软、硬件双向发展”……“其中硬件部分由长虹自订标准，并与日系厂商合作发展新规格，将直接跨足高端产品，目前合作对象还包括台湾凌阳科技”，云云。

只要不是非常健忘的读者，就应该还能记住长虹新闻发言人当时的豪言壮语：“长虹计划创造的中国游戏机终端产品，希望不久将来能与长期称霸电视游戏机市场的日本和美国厂商一较高下”。

从2002年5月到2004年9月，整整28个月过去了。“长虹游戏公司”并未如前董事长所愿那样成立，而“试图与XBOX、PS2抗争”的长虹游戏机，也早就在概念阶段便灰飞烟灭。

“其实从一开始，长虹就根本没有打算要真的搞游戏机。”一位曾为游戏机项目奔波过3个月的长虹员工如是说。他原本怀着满腔的热情投入到这个事业中，却在这个项目无疾而终之后郁闷地离开了长虹。

倪润峰先生当时所发表的言论，是否真的表现出他对游戏行业的兴趣，现在已经很难再去证实。一个实际的情况是，2002年是中国加入WTO后的第一年，中国国内的家电企业感受着来自国外的前所未有的压力，而国内同行间的价格竞争让整个国内家电市场继续恶化，以至于发生了令人不可思议的事情：长虹卖掉几百万台电视所获得的利润，居然还不及某国外品牌卖掉几十万台的一半，虽然当年长虹由此获得了全世界彩电销量老二的“美名”，但倪董心理应该很清楚这个名分的实际意味。

长虹游戏机，从现在的角度来看，它更多的只是一种姿态，或者说，只是一种在当时状态下，不得不表现出来的对股东的安抚。

黑洞

作为中国家电行业的龙头企业，长虹在2004年





←左边图中的是朝华科技的总裁祝剑秋，右边的这位则是现在任SEGA SAMMY会长的里见治。目前这两个人的关系显然十分复杂，说是合作也好，说是利用也罢，两人心中都在各自打着如意算盘，相信谁也不想冒险。

过得并不顺利。先是4月份美国动用反倾销法，对长虹出口到美国市场的彩电加征24.5%的惩罚性关税，于是在三季报里看到了前三季度公司净利润同比下降近五成，接着传出该公司在南方证券有1.8亿元人民币的委托理财资金未能收回，到了12月初，长虹又正式公告将把APEX公司拖欠的4亿6千7百50万美元销售款当作坏账处理，这样，公司2004的年度报表将出现超过20亿元人民币的巨额亏损。

消息传出一片哗然，中国股市遭受了又一次震动，12月26日一开盘，四川长虹这个中国股市的大盘蓝筹绩优股就一路下滑到跌停板，同时带动了其他电视生产企业股价的下跌。尽管农行已决定30亿元授信于长虹以弥补APEX带来的损失，但所发生的一系列事件对长虹的品牌和市值产生了巨大而深远的影响。

2004年12月底的寒流，对于长虹来说远比2002年5月市场低谷更为可怕和险恶，为了挽回股东的信心，它会利用任何可以运用的手段。

联合朝华收购日本第一的软件开发公司，介入利润丰厚的网络游戏领域，这样的消息对长虹当然属于利好，绝对可以在一定程度上拉动股票上升，哪怕只是短暂的传言。

长虹朝华的发言人对业界询问不置可否的暧昧态度，似乎从另一侧面证实着这个猜想。

而对于朝华来说，能够将Sonic Team和Sega收入囊中自然是再美妙不过的好事，但是Sega是那么容易就能易手的么？或者姑且不谈Sega是否有意打算出嫁，就凭朝华和长虹目前的经济实力，他们能拿下Sonic Team和Sega Shanghai么？在这个多事的冬天，这两家公司能从哪里找出这么样一笔资金来完成收购的计划，而不至于让自己陷入黑洞呢？

解惑

自1998年以来，Sega连续多年亏损，公司的市值下跌了1910亿日元。但尽管如此，瘦虎仍然威风尤在，2003年底当Sammy收购Sega22%股票的时候，仍然花了大约453亿日元，按当时汇率折合人民币差不多是30亿，单这一项就抵得上长虹在APEX身上的坏账，而傍上大款之后，世嘉更是没有了后顾之忧：Sega Sammy在本财政年度的预计销售额高达5000亿日元，比朝华和长虹两个集团的年销售额之和还高出好几倍。所以，就算Sammy打算把Sega的家用游戏开发队伍出手，恐怕它开出的也会是天价，朝华所声称的2～4亿人民币，在大多数国人眼里可能是一个不小的数字，但对于里见治来说，恐怕连搭理的兴趣也不会有。

抛开钱的因素不谈，Sammy尽管对Sega的家用游戏开发团队不甚满意，也有计划在SegaSammy这个新公司内重新调整业务结构，但尚不至于弃用现存的开发队伍。Sega在中国的网络游戏业务刚刚起步，现在将其卖却是任何稍有理智的商人都不会去干的事情，就更不用说Sonic Team这个王牌制作组了。

无论从公司实力还是市场规模来看，朝华和长虹在业界都无法扮演联想或者是EA的角色，因此也绝无可能实现他们所谓的"并购"计划。

那么这真的只是朝华和长虹的一厢情愿——或者说，和2002年那次一样，只是为了拉动彼此的股价、平息股东的不安而施放的虚假卫星么？

仔细想来倒也未必。



↑曾经辉煌的SONIC TEAM如今却要面对惨淡的经营状况，不知中裕司此时的心情如何。

世嘉并不是一个特别擅长与别人合作的企业——实际上它从来也没有过这方面的经验，这次联合国内的三家企业发行网络游戏，对它来说是第一次，合作的具体成效如何、对中国政策的适应性如何，是让高级管理层非常不放心的一件事。2003年8月，世嘉在上海召开新作发表会的时候，其介绍给媒体的游戏内容并未经过有关部门审核，公司因此在随后北京的行业内会议上遭到了文化部的点名批评。而实际上世嘉是吃了个冤枉官司：世嘉上海只是一个独资软件开发企业，按照政策，它并不能直接从事大陆的互联网游戏运营，相关内容的审核应该由自己的合作伙伴去完成，正是合作方的失职让世嘉背了个黑锅。这个事件给了Sega一个教训，也正是由此开始，他们意识到，或许自己直接掌控运营，要比受制于伙伴更为方便有效。



↑当初MD游戏中的索尼克形象堪称经典。



↑在游戏以外的领域索尼克同样很受欢迎。

业界有一种猜测认为，这次朝华事件，极有可能就是世嘉针对中国市场迈出的重要一步：是Sega控股朝华数码，而不是朝华数码并购Sega。不过，为了在未来的市场操作中获得方便，并购后的公司必须要保持"国内企业"的面目，也就是说，世嘉名义上的股份不能超过49%。这或许就是"朝华并购世嘉"新闻背后的真正含义。

当然，对于朝华和长虹来说，无论实际上是谁并了谁，对他们的投资人和股票来说，都算是可以交待的利好结局。

如果这个并购案真的发生，那么最坐卧不宁的应该就是国内网游的龙头老大盛大娱乐了。世嘉的地位和知名度，将很有可能对盛大的未来发展产生直接的威胁。

但事情往往不会这么顺利和简单，未来永远充满变数。对于世嘉来说，自己的并购对象并不只有朝华一个，相反的，如果朝华这次真的只是因为一厢情愿便对外公布消息的话，很有可能会被世嘉踢出合作伙伴的行列。

ZARVA | 朝华

↑作为一个成立时间不长的科技公司，朝华最近在业内的表现十分突出，这次的事件更令它名声大振。

日本公司长期以来所赞许的，都是小心谨慎的伙伴。这与习惯炒作的中国游戏运营公司大相径庭。世嘉在深层次上介入中国游戏市场和中国游戏开发是必然的，但它所寻找的对象，也一定是稳妥而有相当发展潜力的企业。

补完

Sammy中国分社将于2005年初正式成立。据悉Sammy China总部将设在上海南京西路某豪华写字楼内，而SC的主要任务与Sega China并不重合，前者属意于开展在华大型娱乐设施的铺设和营运工作，有消息称首个Sammy主题公园已确定建立在上海，而选址工作也已完成。

在本文完成时，朝华总裁祝剑秋向媒体最终证实，朝华没有并购日本世嘉部分研发团队的计划。不过他也承认，朝华近期确实与很多日本、韩国厂商，以"探讨收购对方研发，或请对方介入自身业务"，但"其中没有SEGA"。本次事件是资讯炒作无疑；而盛大的总裁唐骏在接受记者采访时则表示：没有任何与世嘉合作的计划。

中国电玩榜

2005年第4期

（统计时间2004年12月19日－1月6日）

本期截至统计日期共收到有效选票1103张

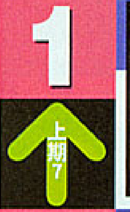
C H I N A T O P G A M E S

最期待TOP15

近期玩家最想玩到的游戏

由于原先占据期待榜的众多作品都在最近这两周发售，这期有众多的新面孔登场。恐怖解谜招牌游戏BH4即将于本月底降临GC，众多玩家的眼球无疑都会聚焦其上，然而本作最终是否会成为CAPCOM又一款“叫好不叫座”的作品，目前仍然尚难以定论。PS2版的兽王记从画面质量上来讲只能算是一般，有这么多朋友为其投票的原因恐怕更多的是出于对MD时代的怀念吧？此外任天堂旗下数款目前发售日仍然不能确定的游戏也纷纷上榜，任氏在游戏方面的号召力可见一斑。

1 上期7





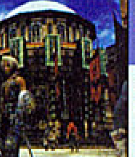


GC **生化危机4** ■动作解迷 ■CAPCOM ■2005.1.27

与游戏同时推出的“里昂完全套装”包括里昂的全套服装、太阳镜、项链等物品，制作精美，价格也相当不菲。

587 计票

2 上期4





PS2 **最终幻想12** ■角色扮演 ■SQUARE-ENIX ■2005年春

最近史艾在其最终幻想EZweb上推出了FF壁纸手机下载业务，月交纳少量费用即可下载众多FF12中的精美壁纸。



569 计票

3 上期5





PS2 **恶魔猎人3** ■动作冒险 ■CAPCOM ■2005.2.17

前不久新公布的地方角色ARKHAM是但丁兄长维吉尔的左膀右臂，是一个希望将人间变成地狱的变态男子。。

513 计票

4 上期3



GBA **超级机器人大战OG2** ■战略模拟 ■BANPRESTO ■2005.2.3

GBA上的机战三部曲最受玩家欢迎的A中的男主人公アクセル及其爱机EG-X ソウルゲイン已经确定都将登场。

456 计票

5 新上榜



GBA **三国志英杰传** ■策略模拟 ■KOEI ■2005.1.27

本作曾经在PC上非常的流行，这次GBA版的推出相当有纪念意义，此外与本作同时发售的还有三国志孔明传。

398 计票



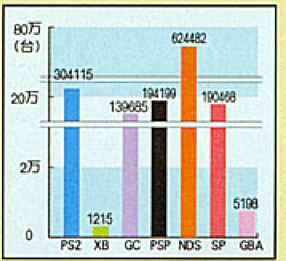


排名	变化	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
6	新上榜	PS2	义经英雄传	动作游戏	FROMSOFTWARE	2005.1.13	375
7	上期9	PS2	极品飞车·地下狂飙2	赛车竞速	EA	2004.12.12	372
8	新上榜	PS2	异兽传说	角色扮演	SQUARE・ENIX	2005.1.27	344
9	新上榜	PS2	兽王记	动作游戏	SEGA	2005.1.27	315
10	新上榜	GBA	马里奥聚会ADVANCE	杂烩游戏	NINTENDO	2005.1.13	297
11	新上榜	PS2	伊苏·那比西提之匣	角色扮演	KONAMI	2005.1.20	278
12	新上榜	NDS	口袋妖怪·钻石/珍珠	角色扮演	NINTENDO	2005年预定	254
13	新上榜	XBOX	OUTRUN2	赛车竞速	SEGA	2005.1.27	210
14	新上榜	PSP	CRISS CORE 最终幻想7	动作角色扮演	SQUARE・ENIX	2005年预定	156
15	新上榜	GC	赛尔达传说	动作角色扮演	NINTENDO	2005年预定	103

★榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：www.vgame.cn

本栏目2005年第一期改版以来，从大家的反应来看，似乎效果还颇为不错。主要原因应该还是新增的最期待与最流行两个排行榜上的游戏流动性比较大，能够在排行榜中看到自己喜欢的游戏在里面，同时发现全国还有这么多玩家和自己的爱好相同，对大家而言应该是比较有意思的一件事情吧？1月上旬没有什么特别值得关注的大作，大家还是抓紧时间好好钻研一下前段时间发售的众多好游戏，如果仅仅是将其打通一遍就放手的话实在是太浪费了。最后汇报一句：北斗已于04年最后一夜抢在龙马之前华丽的完成了8龟连战最终试炼，将DQ8彻底圆满。



日本硬件双周销量统计

年底的日本游戏硬件市场，变化最大的莫过于任天堂旗下所有主机所展开的华丽反击了。掌机方面，新贵NDS与王者SP双双高奏凯歌，就连GBA的销量也连带着提升了三倍；而且GC在家用机上也有着相当不错的表现。索尼的PS2仍然以双周30万左右的步伐继续前进，看来唯一没有起色的就只有微软的XBOX了。

本期统计时间：2004.12.13—2004.12.26

最流行TOP15

近期玩家玩的最多的游戏

最近又有不少大作登场，GT4这款王道级的赛车游戏神作终于发售，编辑部头号GT4铁杆布塔已经预订购买GT FPOCE PRO来将自己武装到牙齿了。话说回来，要想彻底体会本作的魅力，更新打机装备是必然的。RPG方面，相信仍有不少玩家还在研究DQ8中丰富的隐藏要素吧？复活传说的到来让人感觉到了游戏时间总是不够用……紧张繁忙的工作之余也许抽出一个小时的空儿踢场球飙两把车，起到的放松作用会更好。

排名	变动	机种	游戏	类型	厂商	发售日	计票
1	上期 1	PS2	合金装备3·食蛇者	谍报动作	KONAMI	2004.11.16	617
2	新上榜	PS2	GT赛车4	赛车游戏	SCE	2004.12.28	569
3	上期 2	PS2	勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主	角色扮演	SQUARE · ENIX	2004.11.27	557
4	新上榜	PS2	复活传说	角色扮演	NAMCO	2004.12.16	521
5	上期 3	PS2	实况世界足球·胜利十一人8	体育竞技	KONAMI	2004.8.5	473
6	新上榜	GBA	洛克人EXE5·布鲁斯之队	动作角色扮演	CAPCOM	2004.12.9	442
7	上期 6	GBA	口袋妖怪·绿宝石	角色扮演	NINTENDO	2004.9.16	411
8	新上榜	PS2	幻侠乔伊2·暗黑电影之谜	动作冒险	CAPCOM	2004.11.18	376
9	上期 9	PS2	神乐传说	角色扮演	NAMCO	2004.9.22	331
10	上期 7	GBA	赛尔达传说·不可思议的帽子	动作角色扮演	NINTENDO	2004.11.1	307
11	上期 5	GBA	王国之心·记忆之链	动作角色扮演	SQUARE · ENIX	2004.11.11	256
12	上期 10	GBA	火炎纹章·圣魔之光石	战略模拟	NINTENDO	2004.10.7	222
13	上期 15	PS2	皇牌空战5	飞行模拟	NAMCO	2004.10.21	218
14	新上榜	PS2	决战3	战略模拟	KOEI	2004.12.22	137
15	上期 12	XBOX	光环2	第一人称射击	MICROSOFT	2004.11.9	106

美国家用机游戏周间排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	光环2	XBOX	MICROSOFT	第一人称射击	2004.11.9	1777697
2	横行霸道·圣安德列斯	PS2	ROCKSTAR	动作冒险	2004.10.26	1536301
3	光环2限定版	XBOX	MICROSOFT	第一人称射击	2004.11.9	1489406
4	极品飞车 地下狂飙2	PS2	EA	赛车游戏	2004.11.15	427724
5	WWE SMACKDOWN VS RAW	PS2	THQ	对战格斗	2004.11.2	361544
6	MADDEN NFL 2005	PS2	EA	体育竞技	2004.8.9	334824
7	合金装备3·食蛇者	PS2	KONAMI	谍报动作	2004.11.17	290378
8	极品飞车 地下狂飙2	PS2	SCEA	赛车游戏	2004.11.2	229611
9	拉切特与克拉克3	PS2	KCET	动作冒险	2004.10.15	207518
10	银河战士2·回声	GC	NINTENDO	动作解谜	2004.11.15	192332

毫无疑问，年底的美国游戏市场仍然还是光环2的天下，一款游戏单月销量超过330万的成绩足以证明光环2在美国的号召力之大。尤其是光环2的限定版也能卖出150万份，能够让这么多的玩家心甘情愿的多掏上15美元购买，对微软而言不可不说是一个绝对值得骄傲的辉煌。GC上的第一人称射击游戏大作银河战士2也获得了近20万份的成绩，流畅的操作感与壮阔的世界观设定都是助其取得成功的重要因素。

日本家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	销量
1	合金装备3·食蛇者	PS2	KONAMI	谍报动作	2004.12.16	665210
2	复活传说	PS2	NAMCO	角色扮演	2004.12.16	419184
3	勇者斗恶龙8·天空、大地、海洋与被诅咒的公主	PS2	SQUARE · ENIX	角色扮演	2004.11.27	259071
4	超级马里奥64DS	NDS	NINTENDO	动作冒险	2004.12.2	212022
5	勇者斗恶龙&最终幻想 in富有街特别版	PS2	SQUARE · ENIX	桌面游戏	2004.12.22	203015
6	马里奥聚会6	GC	NINTENDO	杂烩游戏	2004.11.18	200970
7	触摸瓦里奥制造	NDS	NINTENDO	触摸动作	2004.12.2	172038
8	耀西的万有引力	GBA	NINTENDO	动作冒险	2004.12.9	162957
9	洛克人EXE5 布鲁斯小队	GBA	CAPCOM	动作角色扮演	2004.12.9	141506
10	大金刚 密林节拍	GC	NINTENDO	音乐动作	2004.12.16	140862

年末大作攻势的威力终于在这两周开始显现，上榜游戏的销量都显著提升，最末的一位也有14万份。复活传说首周销量35万，与系列最先登陆PS2的宿命2首周44.6万份的销量相比还有着一定的差距，估计这与现在仍然处在DQ8的档期之内有关。集合了DQ与FF系列人气角色的桌面游戏富有街也取得了单周20万份的不错成绩。细数一下上榜游戏，可以发现有一半的作品均出自任天堂，头号软件厂商的称号果然不是盖的！





忍道 戒

最近的忍者游戏还是很热，由制作《天诛》的ACQUIRE和SPIKE联手制作的全新忍术游戏即将登场！这个游戏看来还是值得期待的。

↑天诛制作组和SPIKE的联手推出的新动作游戏，二者都是对日本古代游戏的制作很有经验，这次二者的合作不知会带来怎样的作品，不过这对黄金搭档的实力值得信赖。

PS2	本刊译名：忍道 戒			
忍术动作	SPIKE	2005年预定	价格未定	记忆未定
	DVD-ROM	日版	未定	审查预定

由"天诛"制作组出品 讲述在战国时期保卫家园的忍者的故事

SPIKE与ACQUIRE联手制作的和风游戏《侍道》系列在日本创下了非常不错的成绩，2个制作组也是趁热打铁，联手再度出击！本次的游戏是《忍道 戒》，是一个以忍者为题材的动作游戏，不过游戏还是会很有日本风味。主人公是一个失去记忆的忍者，目前关于游戏系统还没有什么明确的消息，不过开发者称"会尊重玩家的意愿"，看来系统的自由度绝对是不会低的。游戏的主人公是一个在战乱中流浪，身穿写有"宇高多"字样黑色忍服的忍者。谜一样的人物……



↑熊熊烈火，月黑风高，正是杀人夜，正是放火时。黑衣忍者的悄然潜入，仗剑在手，壮志在胸，试问天下谁人能挡？



他已失去了全部的记忆，对于自己的一切，以及为什么要战斗，都完全想不起来了。能证明他的存在的，似乎只有这一身孤高的黑衣，和那出神入化的忍术……





←拥有常人绝难想象的忍术能力和超强身体能力的优秀忍者，也被卷入这片纷争之中，正所谓乱世，身不由己。

故事情节

故事发生在室町幕府的末期，在持续多年的战乱影响下，足利幕府的威信日渐丧失，日本全国展开了一轮"下克上"的作乱大风潮，日本各分国都展开了混乱的大内战。宇高多原是一条家的领地，但在乱世中，弱小的一条家遭到了攻击。但在被称作"飞鸟忍者"的忍者组织的协助下，各大名的攻击被击退了。但和平只保持了很短的时间，飞鸟忍者突然神秘地在一夜之间组织完全崩坏，失去了唯一强援的一条家立刻又成了众大名的攻击对象。而一批想趁势将飞鸟忍者斩尽杀绝的忍者军团也来到了宇高多……

在日本战国时代的兵荒马乱中仍然肆意游荡的忍术之魂!!

本作的主人公是个拥有超级忍术的一流忍者，剑术精奇，可以在瞬间夺取敌人性命。此外，他在游戏中还可以使用摔投和踢人等动作，而且在敌人疏忽的时候，还可以用必杀技“血祭杀法”来了结敌人！这个拥有一击必杀威力的技巧，很有可能成为游戏过程中的重要技巧。同时在游戏中还有很多的动作技巧可供使用，帅气地把敌人全干掉！

暗杀术

在很多日本的电影电视尤其是时代剧中很常见的杀人方法，这是忍者安身立命的最基本，对于本作的主人公也完全一样。用种种杀法来结果敌人性命吧！



↑暗夜中隐藏在背后的杀身之祸！一瞬间就能致敌人于死地！这就是华丽的血祭杀法！华丽的去死吧！

←还可以用搏斗技术攻击敌人，这个……这不就是影丸的必杀技吗？同门？！

→一刀两断！狭窄的密室之中的你死我活！当然勇者胜。

隐密

忍者忍者，忍字当头，如何在黑暗中藏身就成了首先要研究的课题了。如果不被敌人发现，当然就不会有搏斗了。融化在黑暗里吧！





↑在墙壁上疾走！很多游戏里都能见到的动作，不过似乎是真的忍术！



←高空移动，可以轻松地摆脱敌人的追击，还可以移动到平常达到不了的地方！

↑钩镇，在空中飘荡的移动方式，有点像泰山……

←忍足，白话说就是走路不出声，悄悄接近敌人后杀死。

对于擅自入侵这黑暗的人，一个字，杀！

女忍

拥有成熟性感的身体却拿着极度凶残的武器，反差太大了。关于她的情报一切不明，她到底是敌是友？为何而来？又为什么要攻击主人公？一切都是谜。

→毅然投身于黑暗之中的忍者，为了保卫自己的家园，不择手段！



本作中门扇被劈碎以及门帘的飘动等都是由根据物理计算而来的数据制作的程序而完全真实再现。人物的动作也是完全真实再现，难怪游戏中人物的动作这么帅气。与黑暗压抑的气氛相得益彰。



→被众多敌人包围的话下场就是这样了……一定要小心。





↑强烈的一击打在主人公身上！看来实力超强啊，稍微有犹豫的话看来就会葬身红颜。



↑潜伏在房顶上观察敌人的动向，看准时机后发动攻击一气消灭敌人！



有一个极端无情的任务在等待着你！

□文责/无无

DRAG-ON DRAGOON 2

ドラッグオンドラグーン2

封印の紅、背徳の黒

love red , ambivalence black

PS2	本刊译名：骑龙者2 封印之红 背德之黑			
动作角色扮演	SQUARE-ENIX	2005年春	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	审查中

悲剧结束之后十八年 人类世界再次陷入危机

在地面与敌人进行白刃战，在空中驾驭强横的巨龙向对手发起猛攻。此外，更可体验到乘坐巨龙虐杀地面大群敌兵的爽快感！这就是由SQUARE·ENIX出品的“骑龙者”！凭借其独特的系统与世界观，“骑龙者”受到众多玩家的喜爱，而作品阴暗深邃的剧情与游戏中人物的坎坷经历也着实打动了不少玩家的心灵。

在前作惨烈悲剧结束之后的第18个年头，人类世界一次陷入混乱。诺威原本隶属于守护封印骑士团，然而他的命运被无情地捉弄，连他本人都想不到，自己将与巨龙一起共同去面对那充满绝望与未知的未来……这就是即将在05年春天发售的“骑龙者2 封印之红 背德之黑”所要给我们讲述的故事。前作主人公卡伊姆最终选择牺牲自己复活封印的方式，暂时恢复了世界的秩序。然而这一切却并没有换来永久的和平，18年后，封印面临被再度开启的危机。新的乱世造就出新的英雄，封印骑士团青年队员诺威担负起拯救世界的重任，一切似乎都是命运的安排，在奇异的旅途中，他与女主人公玛娜相遇了……

STORY

故事围绕着“封印”而展开。联合军战士卡伊姆与赤龙安海鲁订下契约，借助龙骑士所拥有的超强力量，为了守护女神、同时也是自己亲妹妹的芙莉艾尔，与帝国军展开战斗。然而随着被魔神附身的6岁少女玛娜解开所有的封印，世界开始崩坏，人类社会陷入恐慌。卡伊姆最终决定牺牲自己、复活封印以换取和平。18年后，为了使封印永久持续，人们制作了五枚“封印钥匙”，并由“封印骑士团”负责守护。被巨龙养育长大、通晓龙族语言的青年诺威就隶属于这支封印骑士团，在与圣女玛娜相遇之后，诺威的命运之轮开始转向未知的方向。从此，这二人开始了旅程，故事自此展开……





LEGNA

高贵威严的龙族长者 诺威不可缺少的得力助手！

雷古纳既是诺威的养育者，也是他的保护者。他与诺威一同居住在封印骑士团的营地，像个父亲一般地对诺威进行说教。面对其他人类，雷古纳不苟言笑，决不会放下龙族的尊严。虽然他有着龙族特有含蓄，但偶尔也会显露出略带粗野狂暴的威严。总而言之，雷古纳对于人类的态度向来都是保持着高高在上的旁观态度。

让我们一同体验激烈爽快的地空大战

空中战

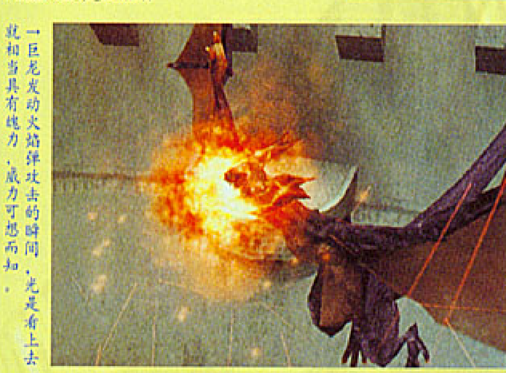
空中战包括高空作战与低空作战两种模式。高空模式中，诺威要骑乘巨龙与飞空艇或魔兽作战。成功地击落敌人之后能够领悟新的技能；低空战则是驾驭巨龙用火焰向地面的敌军发动致命打击。巨龙攻击敌人蓄满魔力槽后，还可以使出炫目而强大的龙魔法！



↑依稀可见远处众多的敌人，你做好准备了么？游戏搭载有锁定复数敌人的系统，可同时攻击多个目标。

↓驾驭巨龙从高空俯视大地，那种独特的感受实在是难以言表，而这也正是这个游戏的魅力所在。





←巨龙发动火焰弹攻击的瞬间，光是看上去就相当具有魄力，威力可想而知。

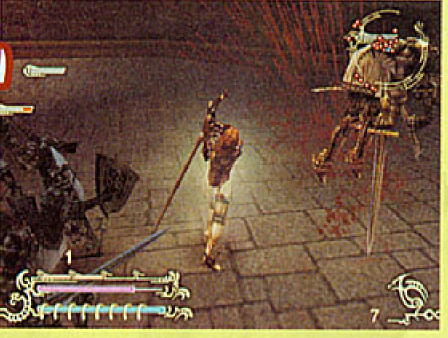
翱翔天际的巨龙！

主人公诺威驾驭的巨龙具有多种攻击方式。除常规形式的攻击之外，巨龙还能够从口中喷吐出巨大的火焰弹攻击敌人（如左图所示）。这种攻击方式不但威力巨大，而且还具有大范围攻击效果，能够对一定区域内的所有敌人造成伤害。合理加以利用，对于控制战局将起到至关重要的作用。



←在超低空攻击模式下，玩家可以充分体会到「以强凌弱」的超爽快感！使用巨龙的利爪，将那众多抱头鼠窜的敌人一网打尽吧！

地上战



玩家操纵诺威与敌面对面地战斗，还可使用威力强大的魔法。初期可使用人物只有诺威一人，随着游戏的进行，还可以选择使用更多的同伴角色。在战斗中使用连续技击败敌人可取得道具。

发动华丽的必杀技！



游戏中不但可以升级武器，更可习得强力必杀技。通过图片，我们多少能够感受到发动必杀技时那巨大的压迫感！





←人物可使用的必杀技与所装备武器有着直接的关系。

不可缺少的同伴

新作舍弃了一代中使用同伴角色的限制，玩家可在多名可使用人物间自由地进行切换，依照敌人属性的不同，选择有针对性的角色迎战。



←玛娜正在与敌人交战。根据不同敌人选择最适合的角色进行游戏，对于快速取得胜利是相当重要的。



NOWE

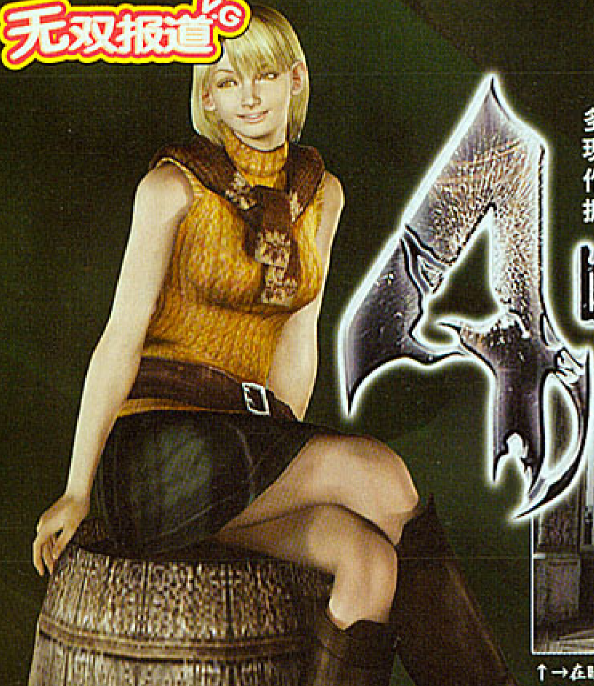
隶属于封印骑士团的青年，通晓龙族的语言，与名为"雷古纳"的巨龙一同行动，被人称为"龙之子"。有着独特正义感的他却常常受到旁人的畏惧与嫌恶。由于大家都对诺威十分冷漠，因此他渐渐地关闭了自己的心扉，不愿与旁人交流。但正是这样一个年轻人却被神官长指名为"救世主"。接下去等待他的究竟会是怎样的命运呢……

这纹章究竟是什么？

前作主人公卡伊姆通过与巨龙缔结契约的方式获得强大的力量。新作主人公诺威虽然也是龙骑士，但他与雷古纳的关系并不能归为契约关系。那这纹章的意义又是什么呢？

MANA

她为了解救被封印骑士团当作牺牲品的人们而投身战斗，因此被生活在骑士团直辖区的人称呼为"圣女"。对于"神"或"奇迹"等事物抱持否定的态度。她沉默寡言，冷静沉着，不管遇到怎样的困难都会勇敢地面对。



随着发售日的临近，越来越多的BIO4角色出现在了新闻里，现在又有新人物出现了，而且是作为LEON的敌人出现，那这个拥有强大力量的人是……？





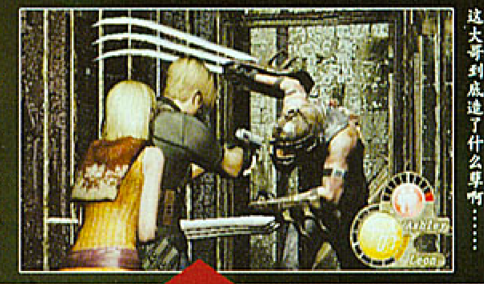
↑→在暗夜中这个神秘的古堡给人一种不寒而栗的感觉。古堡仅靠一座吊桥连接，LEON在从村子逃生之后就走进了这个古堡，看来这又是一条充满危险的不归之路……注意看右上角的古堡图，不仅画面超强，营造的气氛也一级棒。

发售之前也是不断有新消息的关注大作

NGC	本刊译名：生化危机4			
	CAPCOM	2005.1.27	8190日元	9格记忆卡
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

BIO4主人公LEON的目的是救出被人绑架的大总统的女儿阿什莉，但实际上在游戏里，救出阿什莉后，真正的硬仗才刚刚开始。LEON在从欧洲一个奇异的村庄逃出以后，就来到了一个阴森的古堡。他没有想到的是，这个古堡的地下，有一个他一无所知的敌人在等待着他……

在古堡深处的地下牢房中，LEON发现了这个奇怪的男子。他似乎并不是被囚禁的犯人，但至于他为何被封在这里就不得而知了。不过从他全身都被缚住的情况来看，似乎是个很令人忌惮的家伙，也许会是一个非常强力的敌手……不过他到底是什么人物呢？又是谁把他困在这里呢？这个古堡到底是谁在控制着呢？整个故事如同这座古堡一样，谜团重重。



←不仅是身体，连眼睛都被锁住了！这大哥到底造了什么孽啊……



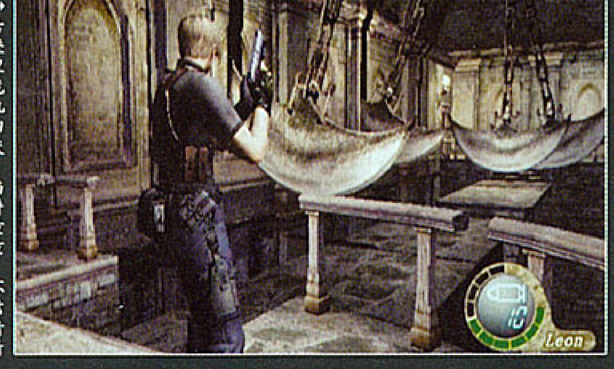
↑栖息在神秘古堡中的噩梦，现在苏醒了……







被禁缚在古堡地下牢房的男子是？



→古堡里危机四伏，陷阱重重，不信请看图……难道这帮家伙是斧头帮的？



↑古堡里就是机关重重……不过怎么还有有轨电车？？这条路的尽头会通往什么地方呢？

在村庄附近的这个古堡，看起来应该是从前统治这村子的领主所建造的吧。但实际上根据目前公布的情报来推测，这个古堡很有可能已经被神秘的黑衣团伙所占据。这个古堡里有很多厉害的陷阱，机关遍布，作为侵入者的LEON能安全地逃生吗？而这个古堡里又隐藏着什么样的故事呢？这一切，看来都要到发售后才能确定了。

□责编/无无

「伊苏 那比西提之匣」昔日名作以崭新的3D面貌示人!

阿多尔·克里斯汀



THE ARK OF NAPISHTIM

有着“红发阿多尔”之称的阿多尔·克里斯汀是一个年轻的冒险家。在与伙伴多基等人进行冒险的过程中,他们登上了一艘海盗船。一行人朝着海之尽头的“卡南的大漩涡”的方向出发了……

PS2	本刊译名:伊苏 那比西提之匣			
动作角色扮演	KONAMI	2005.3.10	7140日元	记忆容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

「伊苏」系列以往作品简要回顾

作为日本游戏公司Falcom旗下的老牌游戏系列,“伊苏”自初代于1987年登场直至今日,一直凭借那种独特的日式唯美风格,备受广大玩家的推崇及喜爱,并且在全球范围内取得了250万套以上的优异销量成绩。由于伊苏系列的前几部作品距离现在已经比较久远,很多年轻玩家并不一定十分熟悉。那么下面不妨就让我们来简单地了解一下这个经典系列的历史吧!

经典仍在延续……

伊苏第六作已推出PC版,如今这一作品又即将登陆PS2。这部全新进化后的伊苏必将给大家带来更精彩的故事,而伊苏系列一直以来所秉承的“探索与征服”的精神也将再一次得到宣扬!



↑系列的第二步作品“伊苏2”在事隔一年之后的1988年推出,对应平台仍然是PC88。与初代作品相比在多方面都有进步。

←“伊苏1”于1987年面市,对应平台PC88。它的出现标志着一个经典的诞生,在接下来的十余年里,渐渐成就起系列的辉煌。



←1995年「伊苏4 太阳的假面」发售。历经三次进化,这款以全新面貌出现在SFC主机上的伊苏让大家感到眼前一亮!

←「伊苏5 失落的沙之都克芬」于1995年发售,这是继四代后伊苏系列在SFC上的又一部作品,同样为FANS所喜爱。

PS2版「伊苏 那比西提之匣」原创要素公开!

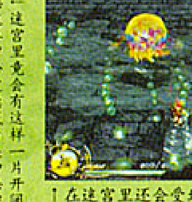
在地下迷宫中,会有许多敌人和陷阱阻碍主人公的冒险旅程。除保留了PC版伊苏6里的众多精彩要素之外,PS2版中还有很多原创追加要素。比如新加入的名为“试练”的迷宫,就很具有难度。迷宫座落于古代遗迹之中,其中会有怎样的经历等待着玩家呢?除了旁边图片中列举的这几点之外,还有很多很多其他新要素等待大家自己去发现。



↑阿多尔站在巨大的方形石块之上,而且那石块似乎还会自行移动,真是奇怪的机关啊。



←迷宫里竟会有这样一片开阔水域!想这其中必定隐藏着某种秘密!



↑在迷宫里还会受到来自怪物的袭击!握紧手中的剑与其奋战!胜利后一定会得到丰厚的战利品!

□文责/布塔



OBSCURE





←↑当然，游戏中也少不了漂亮的女主角。可以肯定的是她们绝非手无缚鸡之力的弱女子，而是会在冒险中发挥自己的特长。

看到这款来自HYDRAVISION的《暗夜杀机》，你可能马上会产生“又是一个《生化》仿制品“的念头。不过我可以保证，这个游戏绝对没有你想象的那么简单。想度过一段毛发倒竖的惊悚之旅吗？那就选择这个游戏吧！

XB	本刊译名：暗夜杀机			
	HYDRAVISION	2005年春	49.99美元	——
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	18岁以上

被怪物占领的学校？是噩梦吗？

←恐怖冒险类游戏比比皆是，各具特色。或许只有那些令人毛骨悚然的怪物才是此类游戏中永恒不变的「主角」。

《暗夜杀机》是一个跨平台的恐怖冒险类游戏，在XB、PS2和PC上同步推出。游戏剧情讲述五个大学生听说校园里发生了一些怪事，于是决定结伴探索一番。不料噩梦般的事件接踵而来，他们发现自己已经陷入怪物的包围中，逃出生天似乎也成为了不可能完成的任务……

本游戏采用“双人协作”的系统，由玩家操纵一个人物，而电脑AI所控制的另一位同伴将与玩家结伴同行。游戏中将会频繁的切换当前所使用的角色，而每个角色都具有各自的特点和独有技能。另外道具系统也很有新意，与机关解谜结合得相当紧密。如果你是此类游戏的爱好者，不妨一试！





↑游戏在气氛营造方面颇为出色，仅仅是这些静态的画面已经让人感到一股寒意从脊背上升起！本游戏还支持Dolby Digital音响效果，一定能让你有身临噩梦的感觉。

BLOODY 血腥

“血腥”已经成为恐怖游戏必不可少的元素，你是否感到一些厌倦呢？不由得怀念起以意境取胜的电子小说式恐怖游戏来。





↑→借助于XB的机能，游戏画面有相当优秀的表现，光影效果尤其突出，使人印象深刻！



→两人协作的游戏模式，似乎有抄袭「生化危机0」的嫌疑。



←经过一番血腥的厮杀，主角们是否能够找到出路？

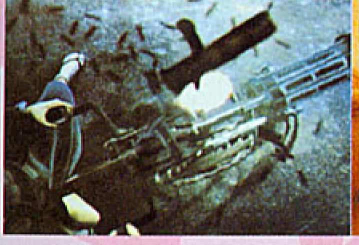




VIOLENT 暴力

“Survival Horror”——为了生存而战，唔，这或许是个使用暴力手段的好理由。看我们的几位主角虽然都是“莘莘学子”，不过操练起棒球棍、手枪等等“凶器”来可是毫不含糊。难道人类在危机时刻真的能爆发出前所未有的潜能，甚至可以掌握以前没有学过的本领吗？

□文责/荇菜





华丽的忍者动作游戏出击！最近的忍者题材游戏还真是不少，不过这个以幼齿美少女为主角的游戏似乎取向有点问题……不过看起来似乎游戏的品质还不会很差。游戏的故事非常曲折，通过一个忍者的冒险故事间接反映了战国时期各大名间战争对社会产生的影响。

红忍 血河之舞

PS2	本刊译名：红忍～血河之舞			
	VUG	2005年春	7140日元	记忆未定
忍术动作	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

忍者少女用独门兵器向杀父仇人发起反击！

有性感的少女忍者和华丽的忍术动作的全新忍者动作游戏登场！本作的主人公是一个使用叫做“铁线”的奇怪形状的暗杀武器来面对大批敌人的少女忍者，红。她拥有和年龄不符的超强忍术功底，还可以用色诱等技巧来迷惑敌人。她可爱的外形与冷酷的杀人技术造成了她复杂的人物性格，和她身边众多的个性丰富的角色一起，构成了一幅战国时代鲜为人知的忍者生活的绚丽画卷。相信通过本作的游戏，大家会对战国时期忍者的艰难生活，以及在日本战乱之中忍者被大名当做政治斗争工具利用的悲惨命运。

STORY

故事发生在正统武士势力日渐衰微，大名开始越来越信任忍者的战国时代。少女红的父亲是个有名的铁炮工匠，在研究一种新型武器的时候被神秘的忍者军团袭击，父亲被杀，红也被打成重伤。在千钧一发之际一个神秘的女尼将她救下，并带回武田家的忍者里进行养育。在这个母亲一样的女尼的照料之下，红掌握了一身忍术绝技。现在，她要夺回那个武器的制作图，为父报仇！



↑本作的主人公，在父亲研究新式武器的时候，遭到一群忍者的袭击。父亲在她眼前被杀，她自己也被打成重伤。后来被女尼千代女救出，作为养女，在武田家的忍者之里进行养育，成为一名出色的忍者战士。为夺回新式武器的制作图，主君武田胜赖给了红一个非常艰巨的任务……

红

使用“铁线”消灭敌人！

红主要的作战武器就是女尼千代女传授给她的“铁线”，这和一般女忍者用的锁镰不同，是用细细的线系着一个铁刃头。游戏中除了用之攻击敌人之外，还可以用来攀爬，以及种种特殊的杀法。可谓是用途丰富，另外在满足一定条件之后，似乎还可以发出威力超大的必杀技，看来这个就是整个游戏的动作关键，要好好掌握。同样合理有效地使用道具也是非常重要的，想要顺利通关就要掌握道具的功效才行。

忍者就要不择手段！

既然是忍者，就要有忍者的作风。本作中有很多符合忍者身份的特殊操作。比如在黑暗中潜伏，利用吹箭暗杀敌人或利用烟雾逃跑等等。看来还是满刺激的。此外还有符合女忍者的技巧，这就是色诱……汗到死，不过说起来这么幼齿的人物设计也难免会让人YY，具体的用色诱杀人的方法可以参考下面的组图。虽然这么死非常冤也无比窝囊吧，但不过说实话，偶觉得这样死也满爽的……



↓潜入作战最需要的就是隐秘，有时躲避一下也是很必要的，除此之外还有很多种的道具帮助红来完成任务。

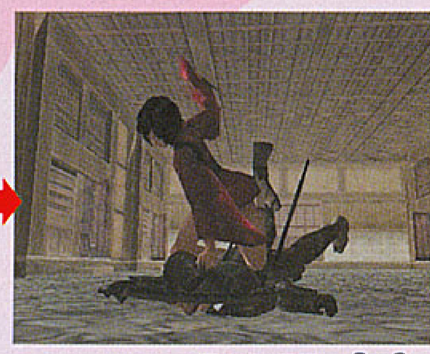
体验一把当忍者的快感！

→潜入、埋伏、暗杀、逃脱，都是忍者惯用的作战方式。游戏中得到了完美的再现，体验一把暴力美学吧！

知法守法不能忘 路边野花不要采！







↑是该说这个家伙可怜还是该说他幸运呢？总之是把自己的命搭上了……

□文责/无无



史克威尔曾经于1998年在PS上推出了著名的动作角色扮演类游戏“武藏传”，该作凭借着清新的画面风格与爽快的战斗系统等特色在玩家之中留下了相当好的口碑。如今，本作终于进一步公开了相关情报。

PS2	武藏传2·剑圣			
动作角色扮演	SQUARE·ENIX	2005年预定	价格未定	记忆卡容量未定
	DVD-ROM	日版	1人	审查中



成为天下无双的剑客

虽然这次的副标题被定名为“剑圣”，然而实际上武藏却是二刀流的高手（在日本，不少场合可以说是“刀、剑”不分的）。不论是冒险还是战斗，游戏中的动作成份都占据了相当的比重——这也是“武藏传”的一大鲜明特色。

这次武藏传2最大的特点就是采用了独特的漫画渲染技术，使得玩家在游戏的过程之中仿佛是在看漫画一般。看来史克威尔与艾尼克斯的合并，使得其本已极其强大的游戏开发实力更进一步，在游戏风格上也将更加的丰富。这点，相信大家从前不久发售的RPG王者DQ8的改变上就能感受得到了吧。

本作在游戏系统方面也做了相当的改动，变化最大的就是“复制”、“搬运”（就是大家俗称的“公主抱”系统）以及“切割”三大新系统的引入了。利用这几个新系统，玩家可以操纵武藏复制敌人的各种能力，以及将敌人随意切割成任何形状……估计是用来解谜时使用，好在敌人都是怪物，不用存在良心上的不安。当然，前作中类似圣剑传说系列的升级后能力加强点数的自由选择也保留了下来。

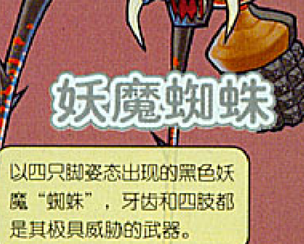
本作的制作阵容相当强大，游戏策划是由曾经开发过《半熟英雄》系列的时田贵司担任，导演是前作《勇敢的剑士武藏传》的吉本庸一，人设是SQUARE-ENIX的王牌设计师野村哲也，此外这次的动画制作是大名鼎鼎的GAINAX公司负责。相信如此豪华的阵容一定能再次给我们带来华丽的感动。

魄力十足的敌人

岩浆怪

游戏中出现的火属性的怪物，不但攻击力高，速度也不慢，是个难缠的对手。

游戏中登场的角色无论是造型、习惯以及攻击方式上都各具特色。系列中独特的所谓“见切”系统就是指在战斗中学会敌人独有的战斗技能，从而可以发动各种华丽的必杀技。针对不同的敌人，能够学会的见切技也各不相同。从这次新增的敌人身上学会以前没有见识过的见切技，发动后可大幅提升自己的攻击力，再以之瞬间解决掉对方的爽快感确实相当值得期待！



妖魔蜘蛛

以四只脚姿态出现的黑色妖魔“蜘蛛”，牙齿和四肢都是其极具威胁的武器。

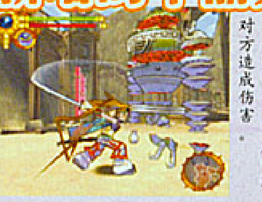
←对付敌人不能一味强攻，先行防御等其漏出破绽之后再予以痛击！



↓下面这张图就是“见切”系统中学会的一招特技“大回旋斩”，群战时的法宝！



新增的华丽见切技



←以略带回旋的方式挥刀就能够最大限度的给对方造成伤害。

↑一刀防御，一刀发动攻击，武藏的通常攻击就是按这个方式展开的。



胜负决定于眨眼之间

□文责/北斗



蝙蝠侠系列电影第五作《蝙蝠侠前传》即将于05年6月上映，同名游戏也不失时机的公布了。相比前段时间由UBI制作的清版类游戏《蝙蝠侠·原罪崛起》，本作融合了更多的游戏类型。从已公布的截图中，我们应该可以看出这是一个包含冒险、潜入、打斗等众多要素的动作游戏。

PS2	本刊译名：蝙蝠侠前传			
动作冒险	EUROCOM	2005年	价格未定	记忆容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	未定

是开始还是终结？蝙蝠面具后所隐藏的故事等你品尝！

华纳影业宣称本次的《前传》在蝙蝠侠的形象塑造上会有别于以往的各部影片。故事描述了布鲁斯·韦恩童年时目睹家人被害而走上复仇之路的经过。他是如何成为维护正义的蝙蝠侠，在他的面具下又隐藏了怎样的乐与怒？这些都将在影片中揭晓。而这些剧情又是否会在游戏中出现呢？这是玩家们一定会关心的问题。

另外说到EUROCOM，大家可能会觉得比较陌生。不过如果告诉你他们就是《007：夜火》的制作商，可能就有不少人知道了。对于他们改编电影作品的功力，你有信心吗？

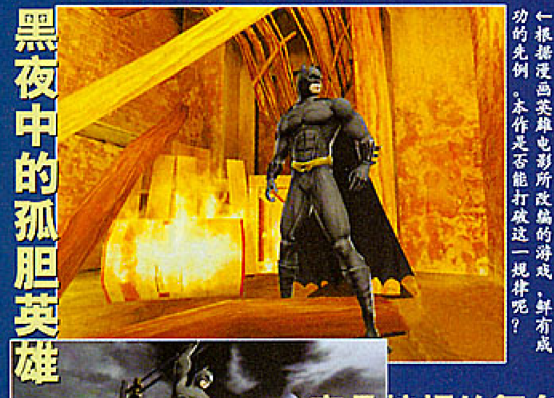
挑战恶势力是义不容辞的责任



←蝙蝠侠单手将敌人举在空中——嘿，小子，如果不想颈骨折断的话，那还是老实点儿吧！

基于电影最新作改编

黑夜中的孤胆英雄



←根据漫画英雄电影所改编的游戏，鲜有成功的先例。本作是否能打破这一规律呢？

夜是蝙蝠的舞台

←单手悬挂在钢索上滑行，披风掠起的风声在耳边响起——当一个英雄最大的好处就是可以随时耍帅。

精彩的打斗当然还是少不了

→里门顶肘？看来讨伐罪恶的先锋是一定要修炼各门派的顶尖武功的。而敌人也只有苦不堪言的份了。

蝙蝠侠再战江湖

←庞大的城市，似乎永远被夜幕笼罩，成为滋养罪恶的温床。



→蝙蝠侠潜行在阴森的场景中，屏幕前的你是否也感到了一股肃杀之气？



↑电影着重刻画蝙蝠侠的英雄形象所掩盖的孤独和仇恨，游戏中的蝙蝠侠看起来也如此落寞。

□文责/荇菜



Still Life

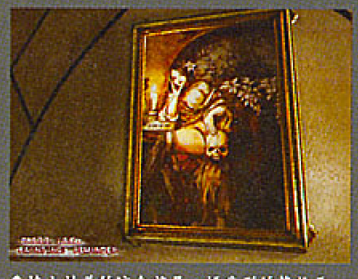
看到游戏的名字，也许大家会觉得比较陌生。然而事实上本作曾经获得了2004年E3大展的“最佳冒险游戏”与“最佳游戏画面奖”两大奖项。游戏中的画面比较血腥，不过其在心理上给人带来的压抑感则更具惊悚之感。

XB	本刊译名：静物			
冒险解谜	Microids	2005年预定	价格未定	记忆卡容量未定
	DVD-ROM	美版	1人	审查中

神秘杀人案件的幕后黑手 将你带入时空的旋涡

美国联邦调查局的年轻女探员维多利亚·麦克弗森（Victoria Mc Pherson）受命调查最近发生的一系列变态谋杀事件。目前受害人数已经达到了五人，然而除了血淋淋的犯罪现场之外，维多利亚仍然没能找到案件的突破口；加之上司在破案时间上施加的压力，使得维多利亚几乎透不过气来，于是决定暂时放松一下自己，在圣诞前夕去住在郊区的父亲家看看。在父亲家中，维多利亚无意中翻阅到了已去世的同为联邦探员的祖父遗留下来的案件档案，上面记载的一个案例与这次发生在芝加哥的连续谋杀案极为相似，而这个案例发生在七十五年前的欧洲……

本作的英文名为“Still Life”，也就是“静物”的意思，从名字上看大家可能会不甚理解。其实这个词语来源于17世纪在荷兰盛行的静物画，而且在这次的游戏之中，玩家将在许多场景见到这类景物图画。



↑墙上挂着的这个就是一幅典型的静物画，而象征静物的“Still Life”一词其实是来源于荷兰语之中的“Still-leven”。



↑圣诞节前夕的芝加哥大学校园，看上去气氛非常祥和，难道这里也将会发生杀人事件？里面又有什么在等待着我们的女主角？

看似平静的舞台之中隐藏着可怕的阴谋

厂商目前所公布的资料之中，主要还是集中在女主角维多利亚及其周围的人物身上，而对游戏中我们将要面对的敌人描述甚少。维多利亚出生在一个富有的家庭，其父帕特里克·麦克弗森是芝加哥陆军部的高层人员，祖父古斯塔夫·麦克弗森(本作的另一主角)也曾是FBI的一名出色探员。还在学校念书时，维多利亚就以极为优异的心理学与犯罪学成绩而受到多次表彰，从科特迪瓦的FBI学院毕业之后，如愿成为了一名FBI现场探员；随后成功解决了“密西西比爬行者”案件，接着她来到芝加哥正式接手其探员生涯的第二桩棘手连续凶杀案。

本作中的画面相当细致，尤其是在对环境的刻画上可以说是一丝不苟，目前所知的几名主要角色的人设也颇为不错，而且似乎还透露着一股伦敦味儿。游戏中的谜题众多，解谜与找到线索后的成就感也是本作一大卖点。





两代人“同时”展开调查

↓游戏中需要操纵维多利亚和她的祖父古斯塔夫分别在两个不同的时代展开冒险。

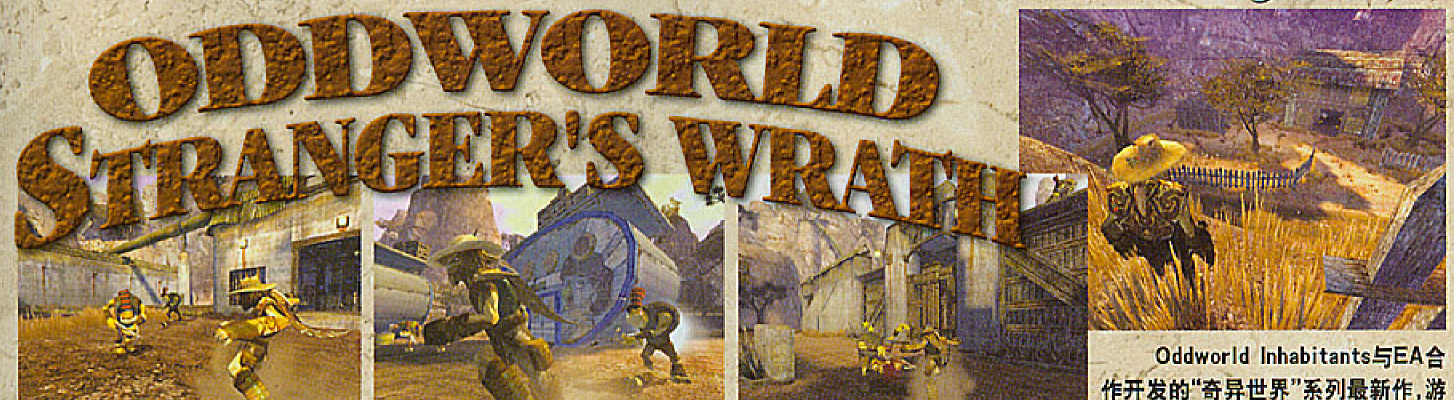






↑本作中的解谜成分相当之多，我们只需要移动屏幕中的白色圆形光标即可指示维多利亚进行相应的动作，相当简便。

□文责/北斗



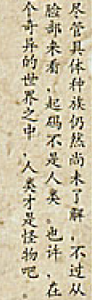
Oddworld Inhabitants与EA合作开发的"奇异世界"系列最新作，游戏将同时发售XBOX与PS2版。

XB	本刊译名：奇异世界 怪客之怒			
	EA	2005.1.25	49.99美元	记忆卡容量未定
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	审查中

奇异世界之中的西部牛仔 逮捕恶棍无赖之赏金猎人

本作融合了第一人称射击与第三人称射击游戏中的要素。在游戏中，玩家不需要移动主角位置即可通过镜头的切换改变射击主视点。

在第一人称射击模式中，主角用的是一把弩，比较奇怪的一点就是弹药不是箭而是游戏中随处可见的各种生物，包括臭鼬、松树、蝙蝠、苍蝇等等。有意思的是当它们被上弩之后甚至还可能抽空与你聊上几句。不同的"生物弹药"能够起到不同的作用，比如花栗鼠可以吸引敌人离开其岗位；臭鼬是通过释放"生物毒气弹"麻痹敌人；蚯蚓是挖洞的好手；蝙蝠是很好的简易"导弹"，蜜蜂则不用说了肯定是上佳的机关枪子弹了。


↓尽管具体种族仍然尚未了解，不过从其脸部来看，起码不是人类，也许，在这个奇异的世界之中，人类才是怪物吧。




↑机器人状的敌人可以连续的发射小型飞弹，对付它从正面突破可不是明智之举。



↑抢劫马车队的大盗竟然才只值100块？难道游戏里的恶棍已经泛滥到了贬值的地步？



嘿，小伙子，警告你千万不要惹我!!

在第三人称模式中，主角除了射击之外，更多的则是使用肉搏战。普通拳击、冲刺撞击以及旋转攻击等招式简单明了，与一群敌人作战时颇为爽快。尽管主角是一名到处追捕恶棍的赏金猎人，不过他本身的作风也好不了多少。不时出来的一两句粗口以及平时一贯的自我为中心的作风，还真符合欧美式"英雄"人物的设定。也许只有这样的家伙才能在残酷的战斗与苛刻的环境之中一直生存下来。

游戏是典型的美国西部片风格：肮脏的小镇，宽敞的木制酒吧，充满泥垢的街道，典型的开荒者式农夫造型等。



与鸡进行交流?

小镇里的居民从外形上看很像一只直立行走的鸡(或许真就是也说不定)，玩家可以从它们口中打听各种消息，或是与它们展开激烈的争吵。



↓虽然是一名战斗能力非常优秀的赏金猎人，不过其社交方面的能力还真不是一般的弱，往往与别人产生不必要的误会。

"怪客"个人资料

- ■名字　未知（以"怪客"的身份登场）
- ■种族　未知
- ■职业　赏金猎人
- ■体重　全装备390磅（个人260磅）
- ■游戏舞台　奇异世界，西穆多斯
- ■口头禅　"从不喜欢用枪"，"最好能找到打折商店"，"怎么才能离开这该死的地方"
- ■常用武器　半自动冲锋枪，自制回旋标，双筒枪，高压电
- ■能力　追踪，群殴，逮捕，干扰敌人思维
- ■缺点　喜欢说粗话，缺乏社交能力
- ■来历　他的来历一直都是个谜，有人说他来自河岸，也有人说他来自深山。从他的穿着来看似乎也确实如此，然而没有人知道这位陌生怪人的真正来历。



□文责/北斗

STARFOX ASSAULT

↓“火狐突击队，出击！”——Fox McCloud队长还是一如既往的英气抖擞，不知道有没有人被这只帅帅的狐狸迷倒呢？呵呵。

BRIEFING

Fox

Starfox, moving out!

SKIP QUIT BRIEFING

一火狐四人组，奔上！精干的队长McCloud，勇猛的火力手Falco，总是惹麻烦的Slippy，还有新增的女性角色Krystal，这一次他们会带来什么样的精彩故事呢？

NGC	本刊译名：星际火狐·突击			
	NAMCO	2005.2.14	未定	记忆容量未定
动作射击	DVD-ROM	美版	1-4人	全年龄

大家肯定还记得本系列的前代：由RARE小组所开发的《星际火狐大冒险》。那一部作品虽然品质也属上乘，但是由于游戏类型变为类似于“赛尔达”的冒险、解谜，所以受到了一部分铁杆“火狐”fans的抨击。“火狐应该是一款爽快的飞行射击游戏！”这是很多玩家的想法。也许是听到了玩家们的呼声，任天堂终于决定授权Namco开发这一款回归原点的《星际火狐·突击》，驰骋碧空的火狐飞行小队又回来了！

“火狐”的老玩家可以很快的投入到这款游戏之中，因为操控手感和游戏方式都会让你有似曾相识的感觉。当你操纵飞艇做出熟悉的翻滚盘旋动作，躲开敌人的火网并且予以反击时，一定会大呼爽快。当然，比起以往各代，本作拥有更流畅的画面，更眩目的特效和更体贴的系统。星际火狐将在本作中继续他的传奇！

↓每关开始之前仍然会有一段任务简报，向你介绍剧情和任务目标。

BRIEFING

CORNERIA

Fox

No. I want you in an Arwing, covering me from above.

一游戏中仍然存在少量的步行作战成分，但是主要还是以战机驾驶为主，最铁杆的“火狐”玩家应该也不会有任何的不满了吧！看起来Namco比RARE更加懂得如何抓住老玩家的心哦！看着这些酷酷的战车，你是不是已经心痒难忍了呢？

↑驾驶先进的战车，比起飞行作战来虽说速度感有所不及，但是更加火爆。面对枪林弹雨勇往直前吧，火狐突击队快去创造奇迹！唉，这句话怎么听起来怪怪的……汗。

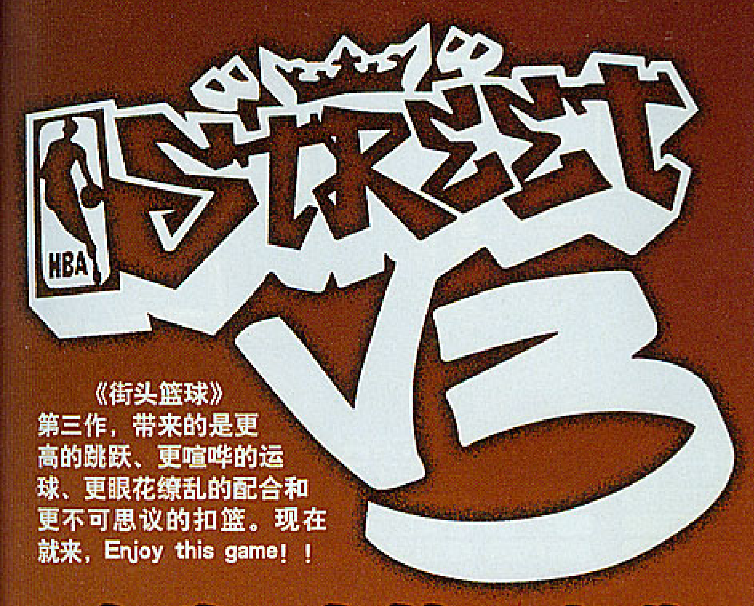
四人分屏的战斗，体验最爽快的火狐大作战



多人同乐无疑是使一个游戏魅力倍增的最佳手段。在《星际火狐·突击》中我们便可以体验四人分屏对战的乐趣。找个休息日，跟你的朋友痛快的大战一场吧！如同N64版本的多人模式一样，善用场景中出现的各种补给物品和升级道具仍然是取得胜利的关键所在。

另外一个比较有意思的细节是：在多人游戏中，你可以设置为“Machine Only”模式，那么每个玩家登场的时候都会直接拥有一辆战机或者战车；或者设置成以步行状态登场，那么大家都必须去寻找自己的坐驾。想象一下，如果可以尽快找到一架战机，然后去猎杀毫无防备的“敌人”，那是多么滑稽的一件事情啊，呵呵！

□文责/梓菜



《街头篮球》第三作，带来的是更高的跳跃、更喧哗的运球、更眼花缭乱的配合和更不可思议的扣篮。现在就来，Enjoy this game！！

PS2	本刊译名：街头篮球V3			
	EA SPORTS BIG	2005.2.8	49.99美元	记忆容量不明
体育竞技	DVD-ROM	美版	1-4人	全年龄

夸张、爽快、喧哗 来一场梦幻般的篮球赛吧！

EA Sports BIG是游戏业巨擘EA公司旗下的分部之一，作品主要以夸张风格为主，强调爽快和刺激，像《街头篮球》、《街头足球》、《街头橄榄球》这三大系列以及前一阵颇受注目的《纽约街头教父》都出自"BIG"之手。当然，在这些游戏中所使用的仍然是真实世界中的体育明星形象。看着这些熟悉的球星在场上做出各种匪夷所思的动作，一定会让每一个球迷大呼过瘾吧！

《街头篮球》即将要推出系列第三作，它将于PS2、XBOX和NGC等三大平台上同期发售。你仍然可以从30支NBA球队中挑选一支进行征战，球员资料当然也来自最新的赛季。哪支球队才是你的最爱呢？是拥有中国"小巨人"姚明的火箭队，还是"大鲨鱼"奥尼尔坐镇的热火队，亦或"狼王"加内特领衔的森林狼队？作出你自己的选择，建立一支最有个性的球队吧！当然也别忘了带上手柄分插和你的朋友们同乐！



←姚明正在阻挡艾弗森的扣篮，不知到底谁能胜出一筹呢？每一个中国玩家都会毫不犹豫的选择前者吧……



↑前不久转会到魔术队的弗郎西斯继续表演着自己的运球绝技。沾了姚明的光，他在一夜之间被无数中国球迷所认识。

↓斯塔德迈尔奋力突破诺维斯基的防守。







→令人瞠目结舌的「空中大灌篮」，小心别把篮板砸塌！

"真实系"的球星加上"幻想系"的动作，你见过吗？

相对《NBA LIVE》等等较为真实的体育模拟游戏，《街头篮球》并不拘泥于自然规律和物理常识（笑），明星们个个成了身怀绝技的SUPERMAN。旱地拔葱、一跳五尺简直是家常便饭，灌篮动作大有不把篮球架砸倒便不肯罢休之势。比赛也并非像真实世界中那样一板一眼，而是要利用各种花哨的动作来赚取更高的得分。"庶民上篮"在这里可是没有市场的哟！





夸张的弹跳力

→詹姆斯似乎是要表演从罚球线起跳扣篮的绝技。



→违背物理常识的跳跃，令人咋舌！





其他引人注目的特点

■各种新加入的动作，包括扣篮、运球、传切配合等等，号称有500,000种以上的扣篮动作组合！！

■全新设计的扣篮大赛模式，可以借助场景中的物品来做出华丽的表演。

■更多的可自定义内容，包括球场和球员，你甚至可以设计场地广告牌。

■PS2和XBOX版本都支持网络，与世界各地的玩家一较高下！自定义的球员和球场都可用于网络对战。

□文责/荇菜

EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	卡带容量
游戏人数	玩家对象

12月20日 ▸▸▸ 1月4日



PERFECT 编者论派 ●追求完美派 极端追求游戏细节



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视



飞月 编者论派 ●人设至上派 以最初印象感受游戏



格斗之王94复刻版

the king of fighters 94 re-bout



PS2	SNKPLAYMORE
	动作格斗
DVD-ROM	2004年12月22日
日版	160KB
1-2人	15岁以上

曾经纵横江湖好几年的热门作品的开山之作，本作将画面做了大幅强化，并在附录中加入了2段介绍KOF历史的动画，使得作品非常有收藏价值。

该游戏的推出在于挽回许多人十年前没有尽兴的遗憾，所以收藏的意义仍然大于实际游戏的乐趣。客观地说，PS2版的打击力道其实不如原作那样粗犷，手感略显浮飘，或许这也是SNK为了迎合现代玩家所有意做出的一种改变。重新绘制的背景画面算是一个明确的卖点，但是与前景角色的契合却始终有些格格不入的感觉。而在设定模式中的情节补完动画算对KOF迷的最大回馈。

对于那些当年在街机厅苦练94的孩子们来说，这个作品有着格外的意义。10年了，当年那些顽童早已成人，SNK却没落了，相信游戏历史长一点的朋友在拿到这个游戏的时候心中都会有点不是滋味吧。对我个人来说最吸引我的是游戏里的NEOGEO模式，此模式完全保持原作风貌，建议没有玩过原作的朋友都来试试。

SNK被收购以后，KOF系列就已经正式的走向了没落，这次的RE BOOT版94，就是一款典型的纪念意义大于游戏意义的作品。游戏的开头动画制作的不错，卢卡尔一开始就能够使用，草雉的父亲柴舟也有登场。和95一样，这次可以自由组队以及编辑角色，KING和YUKI的"必杀碎衣"设定依然健在（笑）。尽管游戏画面的质量仍然有待提高，这次的冷饭仍然炒得相当有诚意。

掐指一算，KOF诞生也已经十年了，在这个时候推出的本作可以说颇具纪念意义，所以虽是复刻初代的炒冷饭但还是制造了不小的惊喜。当初的那些锯齿和粗糙的战斗场地已经焕然一新，玩起来更加爽快华丽。除了继承以前的种种经典系统和设定外，引入的自由组队和网络对战的设计更是大大拓宽了游戏性，很多细节的设定也非常贴心。在格斗类游戏缺乏大作的现况下，重会老朋友月亮似乎还真找回了点昔日那种热血沸腾的感觉啊。



FF与DQ 富有街

ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジー in いただきストリート Special



PS2	SQUAREENIX
	桌面益智
DVD-ROM	2004年12月22日
日版	710KB
1-4人	全年龄

游戏集结了两大厂商的所有知名人物，保证了人气。游戏气氛非常轻松，有很强的娱乐性。相信在新年期间会有很多FANS尝试本作，适合多人同乐。

虽然是小品级的创意，但是因为出自DQ、FF大厂之笔而平添了许多诱惑的要素。事实上，这仍然是一款关公战秦琼的游戏，卖点在于用DQ、FF中家喻户晓的角色和场景重新蛊惑人心，而原本大富翁的成分却并没有太大的变化，所以在方便上手的同时，也容易让人抱怨缺乏新鲜想法。唯一的亮点在于对股票和商店的拍卖设定，对于资产的利用更加需要玩家对于投资前景的判定。

有点像强手棋又有点像大富翁，不过不管怎么说这个游戏还真的是很轻松有趣。游戏中出现的人物都是2大RPG里的角色们，场地也有很多是原作里的场地，对于原作FANS会有绝大的杀伤力。而造型超级Q的角色们也会吸引女性玩家和低年龄层。真的是很适合全民同乐的作品，不过对于不喜欢RPG的硬派男性来说吸引力等于0。

游戏的基本操作与大富翁类似，玩家需要根据骰子的点数前进，并在相应的地方完成事件，最后财富最多者胜利。登场人物包括DQ与FF系列的著名人物及怪兽，游戏中所有场景都是系列中的经典舞台，其中第一个竟然就是前不久北斗刚玩过的DQ8中的诅咒城，战斗中也完美的承袭了两大系列的风格。买回家当天晚上就一不留神玩到了凌晨三点，FANS必买之作！

SQUARE与ENIX的合并果然不是白合的，否则也不会诞生出这样一部集FF和DQ两大系列众多超强角色又极具妙趣的游戏了。本作采用了扔骰子前进并购买各种道具类似大富翁似的游戏方式，但在场景和机关设计上却更加复杂并充分贴近原系列，包括魔晃都市等各种游戏中熟悉的场景绝对会让Fans感觉十分亲切，画面表现也可圈可点。此外最值得称道的就是本作的人设了，不仅正反派尽数网罗Q版的造型非常卡哇伊，玩起来也轻松有趣，全年龄推荐。



西部之侍 活剧侍道

サムライウエスタン－活劇侍道

PS2	SPIKE
	动作冒险
DVD-ROM	2005年1月3日
日版	42KB
1人	18岁以上

日本武士在美国的冒险，游戏中满是武士刀对抗左轮枪的情节。对砍杀细节的过度刻画及喷狗血一般的出血让人坚信制作人是暴力美学的传人。

这是笔者最失望的一部侍道游戏，在1个半小时的通关时间里，游戏存在着许多致命重伤。也许情节的单调是厂商强化动作性而有意做出的牺牲，但是事实上，游戏对于爽快感的把握也欠缺火候，场景中角色数量少，且AI偏低，令玩家的投入度不得不大打折扣。达人境界明显是借鉴世嘉杀阵的摆COOL设定，而反复游戏后对于LV和武器的修炼算是满足了部分玩家的收集欲望。

明显是一部带有日本化了的西部片情结的作品，以美国开拓西部时期为背景，描写一个日本武士在美国的冒险经历。不过用刀来和洋枪对抗是不是有点难度啊？虽然在子弹堆里窜来窜去的武士让人觉得很不显示，但还算可以的砍杀感觉和KILL BILL一般的喷血量会让对暴力美学有好感的人可以接受。未成年人请在有正常取向的成年人指导下游戏。

以"刀挡子弹"为噱头的动作游戏，在玩到之前曾经以为本作会在这上面花费相当的功夫进行刻画；实际上手后才发现游戏中更加着力描绘的似乎是砍杀的快感。战斗中对血液喷洒的描绘不少，砍杀时可以说是刀刀见血。游戏中主角会随着过关时的等级评价和砍杀敌人的程度获取相应的经验值提升等级。本作中的画面与音乐质量都只能算是一般，整体而言是一款比较中庸的作品。

作为SPIKE的人气作《侍道》的新作，本作充分展现出了它别具特色且狂野豪放的一面，将日本武士与美国西部牛仔两种截然不同的风情并入同一个舞台，在设定上由于刀枪对决的差异性所以颇具挑战性，在落日苍茫的黄昏映衬下满目飞溅的鲜血更是刺激着玩家的每一条神经，然而整体感觉还是华丽有余流畅不足。抛开砍杀的爽快感不说，游戏在音效等方面似乎差强人意，略嫌粗糙。



GT赛车4

GRAN TURISMO 4

PS2	SCE
	赛车竞速
DVD-ROM	2004年12月28日
日版	2500KB
1人	全年龄

商业气息非常浓的一部作品。新作中更加追求真实与细节，摄影模式让很多车迷乐不思蜀。游戏有繁体中文版推出，对我国玩家来说无疑是个福音。

超越完美的赛车游戏，之所以用这样的溢美之词来形容，是因为GT4在游戏以外同样赋予了令人感动的内容。GT的高明之处在于对车迷心理的绝妙拿捏，在高素质的画面下，不仅游戏的流畅度没有丝毫影响，欣赏爱车与撩人美景也成了极具杀伤力的卖点，加上各种令人应接不暇的丰富模式，玩家在GT4中获得的美好满足绝非其它游戏所能够比拟的。由于游戏支持USB打印，所以其魅力也不可避免地渗透到了人们的现实生活。

号称是家用机上最强的赛车，水平还可以的作品。玩起来之后感觉和以前基本没有什么太大的变化，虽然水平绝不会低于前作，但系列那过度追求真实而削弱游戏感觉的弊病依然存在。但作为赛车游戏来说的确也不好再多说什么了，因为接触的机会不多。游戏还有香港中文版，看来喜欢赛车的玩家有的玩了。

赛车类游戏的王道作品，终于在一再的延期之后华丽的登场。片头优化过的即时演算动画效果绝不亚于CG，本作的推出说不定会让不少FANS下决心购买高档显示设备来感受游戏中所带来的震撼。再加上游戏中大量的摇滚音乐，绝对会让你深深陷入其中而不能自拔。新增的B-SPEC模式中玩家只需要通过选择指令就可完成比赛。繁体中文版的同时推出足见索尼的厚道……

放下手柄脑中不禁仍再为刚才的冲击而恍惚。流光溢彩质感十足的靓车，华丽唯美的场地风光，激昂火热的背景音乐，惟一不足的或许就只有月亮糟糕的驾驶技术了吧。而除了这些表面的华美外，游戏的内在素质同样也不容忽视。超多可选择的车型、赛道和模式，真实流畅的驾驶感都让人乐不思蜀。如此佳作不玩还等什么呢？









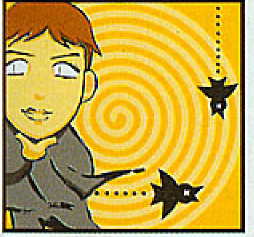
EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

机种 / 厂商 / 游戏类型 / 媒体 / 发售日 / 版本 / 记忆容量 / 游戏人数 / 玩家对象

12月20日 ▸▸▸ 1月4日

	决战3 决战3	罪恶工具 鸣 GGXX-IZUKA	合金之狼 混乱 METAL WOLF CHAOS	机甲先锋2 孤独之狼 メックアサルト2－ローンウルフ
				
机种	PS2	XB	XB	XB
厂商	KOEI	AQUARIUS	FORMSOFTWARE	微软
游戏类型	战略动作	对战格斗	动作射击	动作射击
媒体	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM	DVD-ROM
发售日	2004年12月22日	2004年12月16日	2004年12月22日	2004年12月20日
版本	日版	日版	日版	美版
记忆容量	276KB	——	125KB	——
游戏人数	1人	1-2人	1人	1人
玩家对象	12岁以上	15岁以上	15岁以上	15岁以上



小沛 编者论派 ●游戏通吃派 没有不玩的游戏



彩火 编者论派 ●理论研究派 书本知识极其丰富



唯夜 编者论派 ●究极耐心派 面对误盘毫无惧色



布塔 编者论派 ●竞速赛车派 在速度中追求极致

决战3

在恶搞一把中国历史后遭国内玩家狂批的2代之后，3代终于回到正统路线上了。故事情节是取自日本历史，主要描写织田信长一生的大小战役。

光荣终于还记得自己旗下有这样一款大作，在玩过了数不清的"无双"之后，突然觉得像《决战3》这样气势宏大的游戏才真正是"举世无双"。本作终于不再拿三国开涮了，前两作中的歪曲历史真的让小沛反胃。在战斗中可以随意切换控制部队作战的确挺爽的，这边杀够了那边杀！精心描绘的战场不但要求武将勇猛同时还要懂得利用地形，游戏内容的大幅增加更是本作的一大卖点。

倘若不是因为讲日本战国史，不是因为战场地图偏小，让我给她十分都有点可能。首先3代的画面进化有点令人吃惊，不但武将面部表情已经栩栩如生，就连普通士兵都能够清楚分出每个人的目眼鼻嘴。虽然战场区域不大，但物理环境的刻画异常出色，地形差异和环境贴图对PS2来说几乎已经天衣无缝。而光荣目前的拿手好戏——道具收集和角色养成方面，本作依旧令人欲罢不能。对比此作，难免会对即将推出的"真三国无双4"期待不已。

在经历了背景和流程相对单薄的1代以及故事极度恶搞的2代后，系列的第三作终于可以算得上宏大和正式很多了。系统简洁易上手、画面精美而又有气势、即时动作和策略成分的并行……此类种种都是很吸引人的。不过我个人有些介意的有两点，一是战斗时带有比较浓重的"无双"感觉，实在有理由怀疑创意上的匮乏；二是很多追加要素要买豪华版才能获得，实在是骗钱无极限。

当初光荣公司刚刚公布决战3的时候，声称这将是一款全面挑战PS2机能极限的作品。可是如今真正玩到之后，它的表现实在是让人感到失望。虽然游戏中人物、道具以及技能的种类还算丰富，可是无论从画面表现还是系统构成等方面来看，其素质实在是一般。所谓即时制的战斗不过是在固定的范围内骑着马撞来撞去，感觉像极了三国无双系列。不知光荣是否在有意将旗下的不同作品往一起融合呢？

罪恶工具 鸣

拥有FANS非常多的作品，在FANS群中将之认定为2D格斗最高作品的呼声也非常高。游戏是和PS2版没有太大出入，只是做了一下移植。

号称最华丽的格斗游戏又登陆到家用机上了，现在格斗游戏整体趋势下滑让我颇感遗憾，于是每当有新作发售时都会异常激动。尽管新任务新系统的加入已经是意料之中的事，可是那种细微的新鲜感还是比较有吸引力的。该系列的作品名称一直给人的感觉比较模糊，不像其他游戏能清晰地分出哪款是续作，甚至从游戏中也很难明显看出进化的部分。

XBOX版的罪恶工具，想必是不会较之前版有什么进化，更不必说会有什么本质进化。多人对战对于家用机版来说，算是一个不错的增项，但新加入的换线系统，尤其是转身还需按下"转向"键的设定，还得稍微适应一段时间才可掌握熟练。当然，疯狂的连续技和暴烈华丽的必杀技依旧令人目眩眼晕，对一些细微缺憾的修补令对战也更加合理。只是在多人对战时，太多华丽的招数一起涌出，往往是更令对战的战略性，强硬地向上提高了……

在所谓华丽的掩盖下，游戏的平衡性以及打击感等方面其实都是很不错的。本作除了追加新人物之外，对很多招式的判定以及一些BUG都作出了修正和调整，表现出了厂商的诚意。作品的最大变化在于多人混战模式的加入，这个有些见仁见智了，乱战的爽快之余到底能体现出多少技战术水平的确是个问题，而且需要手动转身这点对于2D格斗来说实在需要时间适应。

印象中只会做柏青哥的SAMMY竟然能将罪恶工具发展到如此地步，真是了不得！头一次看到本系列作品的时候，立刻就被那美得要命的画面惊得掉了下巴。人物、背景、特效，无不在刻意突出个"炫"字。不可否认的是，包括GGXX及最新的ISUKA在内，这一系列已经具备了作为优质格斗游戏所必须的要素，在日本及韩国的火爆人气便能够证明这一点。只是不知道老美是否会一样买单？或许真人快打才更合他们的口味。

合金之狼 混乱

有着超级幻想风格的作品，描写美国总统只身对抗美国军队的故事。游戏画面超级火爆，射击感觉超棒，画面超眩，是XB上不可多得的动作大作。

驾驶机器人的游戏似乎不太合我的胃口，虽然本作的爽快感还算不错，画面也堪称火爆，不过机器人笨重而坚硬的感觉也得到了完美的再现，在战斗中这种金属的质感仿佛可以通过手柄清晰地感觉到。周围一切几乎都可以破坏的感觉好像很爽啊，不过爽完之后看着到处都是残垣断壁还有支离破碎的敌人，未来战争的残酷也在本作中显露无遗。

创意平常但出发点很强的一部作品，把美国总统当作"机甲之神"的游戏，不知褒扬成分更重还是讽刺意味更强。游戏总体感觉与装甲核心自然非常相像，尤其是机甲非常夸张的气势和外观。虽然操作性优秀，但手感依旧略软，离硬派尚有一丝差距。在借鉴了HALO中士官长的能量槽和吉联野望中的技术发展投资系统后，本作的耐玩性倒是有些保障，尤其是研发购买武器的系统，彻底将本作从偏故事性的游戏，转换成为强调游戏的游戏。

游戏那华丽的画面和火爆的场面给我留下了深刻印象，从这一点上来看，可以说做到了游戏本身推崇的"爽快破坏"的感觉。场景总体的用光较亮，但同时又很柔和，我个人很喜欢这种感觉。作品很注重细节的表现，比如弹壳、碎石的飞溅等等，给人以很真实的感觉。不过缺憾之处也就在于游玩点的相对单一，时间长的话难免给人以单调的感觉。

在继装甲核心、从云之后，由FROM SOFTWARE推出的又一款以机器人为题材的游戏。驾驶机体的手感和装甲核心挺像，厚重感表现得很到位。游戏不算很大，单是很多东东都能破坏，赞一下制作公司敬业的态度。其实本作最吸引我的地方还是那略带恶稿的剧情，没想到竟然能把美国总统拿来做主角，而且还是逃亡的倒霉蛋，再赞一下制作公司的大胆创新！

机甲先锋2 孤独之狼

微软亲自推出的动作射击游戏，游戏是以FPS方式来进行，玩家可选择的作战方式非常的多，画面激烈火爆，非常有XB游戏的风格。科幻色彩很浓厚。

XBOX上的游戏总让人有种"润物细无声"的感觉，玩完这个游戏之后觉得这该算得上是同类游戏中的佼佼者。最大的特色就是自由，当然这里说的自由不会像《横行霸道》那样，而是战斗方式的多样。如果你认为自己非常强，那你可以选择不乘坐机甲而与敌人肉搏，但是由于本作的实物比例都是真实的，所以动辄10几米的庞然大物决不是人类轻易可以搞定的。

对于优秀游戏，当然应该毫无吝啬的举起高分。虽然是机器人游戏，但本作手感与FPS的家用游戏相当接近，武器准星具有小范围的自动瞄准系统，使得战斗爽快感不会因为射击精准度的要求而降低。而穿着不同机甲的重量感、武器冲击力也有着非常微妙的差别，再加上庞大而且会与战斗互动的华丽战场环境，以及丰富的战斗任务和令人窒息的炮火穿梭，足以使玩家在投入这场宏大战争中时，大呼过瘾。简单优良的操作手感，无疑是其取胜的关键之一。

虽然看上去就是"机械射击"的游戏，但本作的主体是人，也就是说我们可以操纵众多颇有科幻色彩但同时又具有厚重的真实感的机甲，体验丰富的战斗感觉。我们既可以凭着重型机械横冲直撞，也可以控制小巧的乘物以策略和机动性要得敌人团团转，这就使得游戏不单只有一种乐趣。个人相当推荐利用XB Live来团队合作竞技，耳机的即时通讯更是令临场感倍增。

同样是一款XBOX的机器人题材作品，与合金之狼相比，机甲先锋2要显的大气很多。场景更加开阔、自由度也更加优秀。再与前作做一比较，2代在策略方面有所加强，战略性元素在本作中的重要性得以提升。此外，装备不同装甲可以获得不同能力的设定也很有意思，使得游戏在方式上充满了变数，可玩性大大提高。

EDITORS' VOICE 编辑点评

GB ADVANCE
PS PORTABLE
NINTENDO DS

机种	厂商
	游戏类型
媒体	发售日
版本	记忆容量
游戏人数	玩家对象

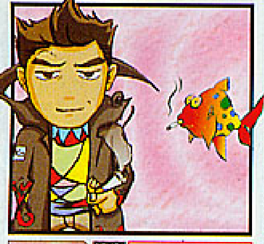
12月20日 ▸▸▸ 1月4日



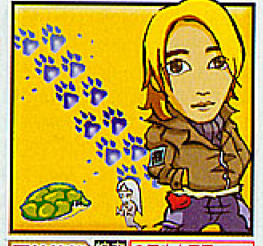
龙马 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入



荇菜 编者论派 ●重度精修派 对沉迷的游戏极了解



KAKA 编者论派 ●视觉享受派 画面恶劣一概无视



罗纳德熊 编者论派 ●天生大度派 所有游戏都是神作



真·三国无双

真・三国無双



PSP	KOEI
	战略动作
UMD	2004年12月16日
日版	——
1人	15岁以上

作为PSP软件的首批攻势中动作游戏的先锋而出现，名头虽响但表现却非常的不好。将PSP机能上的一些弱点暴露无疑，水平还有待提高。

大家喜欢三国无双是因为它的爽快感，而本作却失去了系列特色，划分了很多小战场，看似加强了战略性，但却使玩家在游戏时一次次地被打断，正打得昏天黑地之时，却见武将突然傻站在那里，然后PSP会提示你“过关啦”，然后就退回地图画面，这中断感也不爽了吧，而且画面也并没有感觉PSP的屏幕使游戏画面更宽广，而是让人感到画面被压扁了，视野十分狭窄。虽然本作加入了更丰富的养成要素，但还是让人提不起兴趣。

从技术进步的角度来讲，你必须承认在掌机上实现如此优秀的声光效果称之为"革命"也不为过。相比PS2版本，本作在手感方面基本保持了原汁原味，武将收集系统也颇富趣味。然而站在无双系列fans的立场来看，严重不足的帧数和每过一两分钟就要切换区域的设定又使得原作最大的特色、爽快感荡然无存。由此带来的疑问是：这样的游戏真的有必要出在掌机上吗？

PSP版本基本上是以当初PS2版为基础所制作，在画面表现上因为PSP采用16：9的宽萤幕制作，所以PSP版《真三国无双》也直接把游戏画面跟地图、状态画面并列显示，让玩家进行游戏时更一目了然。同时周到的厂家考虑到PSP的电池消耗问题，而把关卡缩小化，有利于随时应变，以免出现电量不足而无法SAVE的状况。作为PSP上的首款动作类游戏，有条件的玩家一定不要错过啊！

PSP发售初期，真正算得上大作之一的作品。游戏相比PS2的画面略有缩水，画面的艳丽和柔和度都不如家用机版。也许这样的对比并不公平，光荣也应该意识到了这一点，将游戏设定更贴近掌机玩家，原本宏大的一场战役，被分割成很多小的版块，避免了玩家长时间连续作战出现疲劳的状况。此外，游戏在系统的一些细节上，也针对掌机的特点，进行了调整。总之，如果买了PSP的玩家，都应该试试这款不错的游戏。



英雄传说 白发魔女

英雄伝説ガガーブトリロジー白き魔女

PSP	BANDAI
	角色扮演
UMD	2004年12月16日
日版	——
1人	全年龄

很久都没有露面的英雄传说系列的新作品，本作的出现还是很受系列FANS的关注的，尤其是很多老玩家。游戏细节制作得非常精细，适合RPG饭。

英雄传说系列可谓是老牌名作，而3代“白魔女”更是被很多fans誉为系列的最高杰作，如今在众多玩家的殷切期盼下，“白魔女”终于推出了PSP版本，真是令人欢欣不已！本作有着系列一贯的出色剧情，游戏画面更是在重制作后得到了质的提升，细致华美的人设令人陶醉。游戏的战斗则进行了一些调整，使得战斗的爽快感与表现力大为增强，而且游戏系统极易上手，即使是刚接触本作的玩家也能乐在其中。不过游戏读盘比较频繁，令不少玩家很心疼PSP。

如果要用两个字来形容这个游戏的话，我会说"清新"。如果要再用四个字来形容的话，我会说：考验耐性……每次战斗前后都要读盘，时间还不短，让我这急性子实在是无法忍受。敌人倒是会显示在地图上，只要技术够好就可以绕开它们，避免战斗，不过为了升级总免不了是要打几仗的吧。或许只有超级有耐性的人才能体验这个游戏的真正乐趣……

英雄传说系列死忠玩家的好消息啊，PSP上的新作，很不错的游戏啊！画面是不用说的，华丽又不失朴实，美妙的音乐，再加上大自然中每件事物发出来的美妙旋律，真的是让感动到流泪啊！游戏的战斗系统采用了可以见到敌人的遇敌人方式，还是比较传统的。真的希望PSP的行货在大陆发行，那样就能玩到中文版RPG大作啦！

游戏给人的第一感觉，传统。朴实无华的人设，清新悦耳的配乐，就连系统也是中规中矩。当然，作为一款当年经典之作的复刻版本，我们并不能要求其有翻天覆地的变化，但仔细想想，作为PSP这样一款标榜着时尚与前卫的新形态掌机，在发售初期会出现这样一款与其气质并不太符合的作品，也实在是显得有些突兀。好在目前PSP上并无太多RPG类作品，对此类游戏感兴趣的玩家倒是不妨一试。



真型机械装甲

真型メダロット



GBA	IMAGINEER
	角色扮演
卡带	2004年12月16日
日版	64MB
1人	全年龄

以曾经风行一时的动画片为题材，只不过那已经是7年之前了，在现在来讲影响力很可能远没有从前那么高了。游戏的画面和音乐水平都比较一般。

“徽章机器人”系列诞生至今已经经过了7年时间，在日本曾经风行一时，众多少年玩家对之可谓趋之若鹜。本作的画风比之以往作品有着较大的改变，游戏中的角色和机器人都带着浓郁的美式感觉，整款游戏比较偏向美式卡通风格。本作分为KABUTO篇和KUWAGATA篇，两位主角的故事中登场的机体都各有不同，剧情发展也有所差异。游戏的重点依然在于机器人的制作，玩家要灵活应用各种配件才能组装出属于自己的最强机器人。作为一款很另类的机器人游戏，本系列的风格可能不太会为国内玩家所接受。

这个是GB游戏吧……画面颇为"简约"，音乐也是midi风格，听久了实在有点刺耳。人设相当古怪，似乎是八十年代的漫画风格。基本上还是一款以"收集"为主要乐趣的游戏，徽章、部件之类的设定以及自己组装机器人的系统，对于有收集癖好的玩家来说或许算得上一大乐事，对于我来说则完全是一种折磨。其他系统也称得上繁琐，上手有一定的难度。

真行机器装甲在日本是超人气的作品，当年在GB上已经叱咤风云一时了，不过因为语言的关系，在国内并不很出众，在本次GBA的作品中，除了借鉴了口袋妖怪的自由度外，还照搬了一部分游戏的系统过来，不过这点并不会降低游戏的品质，在战斗系统上本次开发小组还是下了一番功夫的，更可以体会游戏中组装机器人的乐趣。

也许是口袋妖怪太出名，太赚钱了，导致仿效它的游戏也越来越多，越来越烂。机器人徽章和部件的设定，显然就是为了满足玩家收集东西的兴趣。总体来看，游戏的画面，音乐还算是比较清新，独特的战斗系统，也需要玩家好好的动一翻脑筋。但毕竟没有什么出彩的地方，加之是一款冷饭热炒的作品，可能不太适合国内玩家的口味。



世界传说 换装迷宫3

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3



GBA	NAMCO
	角色扮演
卡带	2005年1月6日
日版	128MB
1人	全年龄

NAMCO一款实验性很强的作品，集结了NAMCO很多作品中的人物，不仅是正统的游戏，就连太鼓达人都有份出场，不过游戏的质量没的挑。

“传说”系列作为NAMCO的招牌RPG，一直受到玩家们的热切关注与好评，而从这个系列衍生出来的“换装迷宫”系列也借着“传说”系列的人气而大受欢迎。作为本系列最大特征的“换装系统”在本作又得到了进一步的增强，玩家操作的主人公可以变身为NAMCO旗下的北欧女战神、钻子先生等众多游戏明星，甚至还可以变身为“太鼓达人”中的太鼓，那圆乎乎、胖鼓鼓的样子实在令人忍俊不禁。本作的战斗一如之前几作的顺畅、扎实，让人在轻松愉快的气氛中进行游戏，真是休闲佳品。

收集，又是收集，"口袋"真是带坏了业界风气（口袋饭死不要拍我）……"资源再利用"的理念也得到了充分的发挥，namco旗下的众多明星都有卖力出演。画面和音乐方面都表现平平，不过不失。战斗还是较为轻松，同时也具有一定的技巧性，手感和特效表现都令人满意。另外可以一提的是游戏中的解谜部分，玩起来还是饶有兴趣的。

在本作中独特的换装系统和《传说》系列著名角色的参与，是本作的两大热点。同时增加了组队战斗的系统，这使得游戏在战斗中的策略实施更加具有战略性。并且玩家控制的角色在穿着相应角色的服装时，就会用于相应的能力。同时新收录了《命运传说2》和《仙乐传说》中的角色，不同的角色组合将会发生丰富多彩的事件。

换装迷宫在GBA上的表现，几乎已经超过了正统传说系列的复刻版本。3代的发售，更是印证了这一点。游戏的整体风格虽然没有太大的变化，但《命运传说2》和《仙乐传说》高人气角色的加入，使得换装系列的大家族更加热闹。游戏画面在GBA上的表现异常流畅，各种魔法特技的演绎也华丽至极。新加入的团队作战系统，无疑更加提升了游戏在战略性上的表现。唯一的不足就是，这类游戏不可能制作得像正统作品一般的大气，这也是本身游戏类型所致。









本作的"吉祥物"福特GT40。原型车于20世纪60年代由亨利福特二世主持生产，重生的概念版搭载5.4升V8机械增压中置引擎，是一头让人生畏的"野兽"。

基本模式介绍 GameMode

街道模式



■单人竞赛：相当于ARCADE MODE，玩家可以自由选择模式中收录的车辆及赛道，参加不同风格的赛车比赛，体验各不相同的驾驶乐趣。

■计时赛：即TIME ATTACK模式，热衷于不断自我挑战玩家们的最爱。玩家可以在这个模式中不断磨练自己的技术、积累比赛经验。一次一次超越自我带来的乐趣及成就感是难以用语言形容的。

■双人对战：很传统VERSUS模式，以分屏的形式实现双人面对面的比赛。

■LAN对战：局域网对战模式。很遗憾，GT4没有像大家期望的那样对应网络，不过这一模式的出现多少可以弥补一些遗憾。

Gran Turismo模式

■MY HOME：顾名思义，就是玩家在GT里面的"家"。这里面保存了绝大部分与玩家以及游戏经历有关的资料和信息。车库里存放有已经入手的车辆，我们可以非常方便的提出一辆来欣赏欣赏；有时间不妨坐下来看看自己赢得的一座座金光闪闪的奖杯是何等美妙的事情。总之，结束了紧张的比赛之后，来到这里，你真的能找到一种"回家"的感觉！

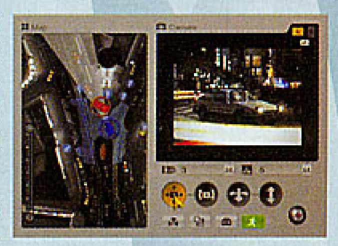


■LICENCE CENTRE：玩家考取驾照的地方，驾照按登记分为国内B级、国内A级、国际B级、国际A级以及S级五个等级。与前作相比，系统默认取消了RALLY驾照。

■LICENCE CENTRE或许是最让广大GT玩家难忘的一个模式，用"又爱又恨"一词来形容它我想不会有人反对吧？在LINCENCE CENTRE模式里，你能够真正体会到，从一个对车什么都不了解的门外汉一步一步成长为一名出色的车手所产生的无比的自豪感与满足感，然而这个过程将是非常痛苦的，绝对是对玩家技术及耐力的苛刻考验。至少在GT3中，暂不用说所有驾照都拿到金金，单是全等级驾照入手就不是一件容易的事情。LICENCE CENTRE模式中包含很详细的教学示范，除DEMO外，还有一个名叫"DATA LOGGER"的系统，可以通过它对自己的整个驾驶过程进行细致入微的了解。

■CAR DEALER：车辆经销商。在这里，玩家可以购买自己喜欢的车辆，当然，前提是你手里有足够的钱（可以通过赢取比赛获得奖金）。除了当今现实生活中一些常见或热门的车辆之外，GT4中还有3个中古车销售商店，在那里，你可以淘到不少经典的老车型，而且价格也是很便宜的。想要亲自驾驶一下头文字D中拓海开的AE86么？在中古店里你就能够买到！

■各种赛事：这也是GT模式重要的组成部分之一。玩家可以参加各种不同的比赛，赛事种类异常丰富，按照国家、车型、赛道等划分的非常细致。一开始我们可以参加的比赛比较少，主要是由于受到你所驾驶车辆以及入手驾照等级的限制。想要和更多的对手进行比赛的话，就要努力考取全部驾照，赢得更多的奖金、购买更好的车辆……BE GOOD！



■PHOTO TRAVEL：GT4中新增加的模式，玩家可以驾驶爱车前往世界各处并为其拍照。关于此模式，在后文会有具体的介绍。

■音乐剧院模式：从名字就可以想象到我们能够在这里做什么。此模式中收录了很多很多游戏中使用到的乐曲，并且大致按照：比赛、B-SPEC、REPLAY等不同用途对曲目进行了分类。闲来无事的时候坐下来欣赏几首自己喜欢的音乐，这是多么让人愉快的事情啊！

重播剧院

在这里，玩家可以提取保存在记忆卡中的比赛录像，随时进行观赏。如果你认为这仅仅是一个欣赏模式可就太小看它了，在GT4中，结合了"PHOTO模式"之后，"重播剧院"变得乐趣无穷！详见下文。

新增要素简要指南 NewFactor

PHOTO MODE

这个系统从公布之日起就与"B-SPEC模式"一同，成为大家关注的焦点。而如今，从它的实际表现来看，确实非常吸引人。无论是具体操作过程还是看到自己亲手拍出的照片，都会让人感到发自内心的快乐。

"PHOTO MODE"并不是像我事先想象的那样，作为一个独立的板块出现。实际上，它是融会贯穿在整个游戏过程之中的。再具体一点说，玩家可以通过"PHOTO MODE"进行拍摄的主要方法有：

1."Gran Turismo模式"中的"PHOTO TRAVEL"选项。进入选项之后，玩家可以从若干固有的场景选择其一。之后便可以在所选择的场景中为爱车拍照。我们可以对镜头方位、角度以及车辆具体的放置位置进行调整，镜头可以在地图中蓝色范围内移动或在某几个固定架设点间进行切换；车辆则只能在红色区域内移动。所以个人感觉，PHOTO TRAVEL在自由度方面还是有些欠缺的。



2.通过"REPLAY"录像，拍出无数的精彩相片。在这里，PHOTO MODE的真谛才被真正地、完全地展现出来。首先，我们要做的就是读取以及保存在记录卡中的录像文件，然后进行播放。在播放的过程中，随时按下SELECT键，就可以切换到相片拍照界面。虽然车子与环境是固定的，但是由于可以从64架位于不同位置的相机中任意选择一部进行拍照，而且每一部相机又分别对应着包括白平衡、色调、快门速度、相纸模式等在内的众多可调整要素，就使得整体自由度大大提高。

B-SPEC模式

这一模式的港版译名为"导演模式"，个人感觉欠缺妥当。实际操作之后你就会了解，如果把它称为"车队教练模式"会更恰当一些。的确，B-SPEC模式让我们站在另一个角度去体验和感受比赛。区别于以往，我们不再作为一名车手去驾驶战车，而是坐在车队监控室里通过屏幕和耳机去观察和遥控比赛。虽然不用亲自驾驶，但是这并不意味着什么都不用做。我们需要随时关注赛况的变化，并根据具体情况适时地调整战术，如在快要进入弯道的时候需要选择减速；而在通过长距离直道的时候，则要不失时机地对车手下达"猛踩狂冲"的指令。虽然在一些初级赛事中，B-SPEC的魅力表现的并不是很充分，但在后面一些高级比赛中，妄图利用"三角键+5"（三角键对应指令为"追越"，"5"则代表"狂飚猛冲"）轻松取得冠军是不可能的。不管怎么说，如此形式的"SLG版"GT确实是一次超越性的自我突破。不论其具体表现和反响如何，山内先生的大胆与创新着实让人敬佩！

□文责/布塔

THE KING OF FIGHTERS '94 RE-BOUT



事隔10年之后，曾经在我国横行一时的格斗之王系列的开山作品在PS2上登场，要注意的是这个游戏还未曾在除NEOGEO外的任何家用机上露过面。本作明显的是收藏意义大于其他全部，推荐系列的饭丝收藏。

PS2	本刊译名：格斗之王94－复刻版			
	SNKPLAYMORE	2004.12.22	7140日元	160KB
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	15岁以上



突然觉得SNK多玩点（本人自创的SNKPLAYMORE中文译名）很适合请我国著名的某燕子做广告，广告词我都想好了：多玩点、多玩点，好玩你就多玩点！

基本键位与系统	
十字键	控制角色方向
A	轻拳，PS2版初始设定为□
B	轻腿，PS2版初始设定为X
C	重拳，PS2版初始设定为△
D	重腿，PS2版初始设定为○
AB	闪避动作，PS2版初始设定为L1
CD	超重击，PS2版初始设定为R1
ABC	蓄气，PS2版初始设定为R2

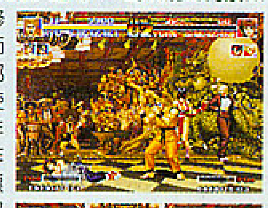
这就是KOF94中基本的键位，PS2版中加入了L2键的设定，按下后角色会自动发出超必杀。只不过不是即时的，而是角色像抽风一样自动地从头到尾执行一遍超必杀全体方向指令后才会发出超杀……比如像蔡宝健和哈迪伦的超杀，就会老老实实地后退蓄力2秒后有节奏地扭动身躯发招，甚至在蓄力的过程中还能防御（当然下段攻击就防不了）！而克拉克和大门则会近身扭完两个半圈再摔人，这不是找打嘛！这个设定也实在是不大实用。其余的像AC、BC、BD这样的组合键位也可以直接在手柄上设定，明显是为了方便使出部分角色的超杀而设的。系统方面游戏没有做出大的变动，和KOF94原作保持一致。仅有前冲、闪避等基本作战系统，在系统方面真可谓是"完全移植"。其余的像哈迪伦等人强横依旧，平衡性上也没有大的调整。NICE！要的就是这个意思，否则还花钱买来收藏个什么劲儿？



游戏模式介绍

NO.1 TEAM模式

这是专门为PS2重新制作的模式，也是游戏的主模式。虽然在游戏系统上保留了94原汁原味的固定选队、不可随意选择队员的形式，但在画面上却做出了非常大的改动。运用PS2的机能对背景做了一定程度的3D修饰，还有角色和画面色彩等细节部分都做了新的处理，使游戏的画面显得非常漂亮。全新制作的背景都很精致漂亮，且每回合背景都会发生变化，尤其是某个场景R2的飘雪效果绝对让人叫绝，还有背景中SNK很多新老游戏系列的角色都会出现，足见制作组之用心。但实际上我却感觉在画面进步的同时，游戏失去了原先的打击力度感。94、95当年之所以能够在街机厅里街霸系统的包围中脱生，最大的原因是其写实的画面和角色设定，以及那种最原始的打击感觉，给人感觉是硬桥硬马的真功夫对决，自然让人热血沸腾。但从96之后随着画风的改进，这种原始的打击感觉逐渐淡去，直至沦落到02、03的皮影戏之纸人对打，原先那种热血的打击力度感在KOF系列里是荡然无存了。可惜的是，这个模式保留了SNK多玩点的那恶劣的打纸人手感，只不过时间提前了10年，称之为穿越时空纸人大对决倒是挺合适的。







NO.2 EDIT模式

PS2版原创模式，可以自由选择3人进行游戏，且开始就可以选择KOF95的角色柴舟和RUGAL。其实唯一可惜的就是没有八神队，否则这个模式可真就和95一样了。



NO.3 NEOGEO模式

说实话，我相信这个模式才是很多人掏钱的原因，至少我就是一个。不仅是系统，这次连画面都和原来一样，因为根本就是把原版的KOF94照搬！这在一些人眼里的"粗糙"、"动作生硬"使其像一伙呆头呆脑的小阿飞，在今天这个浮华的游戏圈里真是格格不入。不过他所拥有的那种原始的打击感散发着一种特殊的香味，和现在的很多游戏不同，不是人自醉，而是酒醉人。对于老玩家来说，今天再看到这个模式无异于分别多年的知交再重逢，眼泪哗哗的，啥也不说了。



NO.4 游戏的设定模式

这里值得一提的就是里面收录的两段影像，里面讲述了KOF的两段主线故事，分别是94－98的OROCHI篇和99之后的新故事。两段影像以旁白配以主要角色声优的对话来讲述故事的发展和游戏的进化，时间都不短，对KOF迷来说是个不错的系列故事补完，只不过需要较高的日语听力水平……

游戏的其他一些模式都是比较基本的，可说的点不多，而网络对战等功能更是我国玩家所消费不上的了。



↑这就是得到强化后的画面，虽然背景做了3D化画面也做了细致刻画，但却导致了打斗感觉不足，幸好有旧的NGO模式做弥补。顺便一说这个背景的飘雪效果真是盖了帽儿了。

从开始到现在？

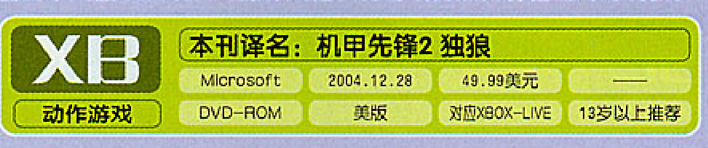
也许会有很多人纳闷，为什么会在这个时候推出94？这"落伍"的游戏当然是不入很多LU的法眼了。但实际上这个对新KOF玩家来说是"传说中的游戏"，对老玩家来说则是昔日旧梦的重温，相信定会有很多人愿一窥究竟的。

作为KOF10周年的纪念作品，本作的纪念意义要远大于游戏本身。SNK也想是对自己的招牌作品做一个回顾，感觉游戏中怀旧的东西很多，别说那原汁原味的NGO模式，光是在新制作的背景中出现的老游戏世界英雄、风云默世录、斗士历史中的人物就够令老玩家唏嘘不已了。本来嘛，昔日的SNK已死，你说是老友聚会也好，是孤魂野鬼的作乱也好，总之，10年了，你总得给人家一个怀旧的地方吧？

别说SNK了，连我自己都需要想想这10年了。那些日子一起打94的狗友早已不在身边，有的上山下乡，有的隔海相望，有的要面对铁窗度过青春年华，还有的都不知跑哪里去了。当年的理想早跟我们今日的生活轨迹没有任何交集了，不论是非，至少我很无奈。我知道在新年交割的时候不该说太多，而我更知道的，是往昔那些街机厅里手心紧攥着几个铜板，眼睛盯着屏幕直到鼻尖冒汗的那些孩子，已经无奈地长大了。而那些情景，在这浮华的日子里，终究是不见的了。

□文责/无无





最近XBOX上发售了不少以机器人战争为题材的游戏，前不久发售的武装雄师联合打击以及这期的合金之狼与机甲先锋2都是其中的佼佼者。尽管本作没有原先预想中那么出色，不过其可供选择的丰富机甲类型以及硬派的操作风格使得游戏仍然具有相当的可玩性。

XB	本刊译名：机甲先锋2 独狼			
	Microsoft	2004.12.28	49.99美元	——
动作游戏	DVD-ROM	美版	对应XBOX-LIVE	13岁以上推荐

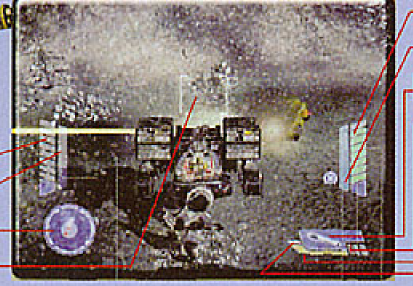


将游戏以任意难度通关一次即可获得隐藏机体Nemesis avatar（复仇女神），并且能在一开始的画面中选择曾经打败过的敌人"evil boss man"进行游戏。

基本操作介绍

左摇杆	控制机体移动方向，按下则为跳跃	B键	扔下弹药，在多人模式中可以为队友提供弹药支援
右摇杆	控制瞄准器的移动，按下则为防御	方向键	驾驶VTOL时选择捡取或是投放的物品
L键	更换武器种类	SELECT键	取消，返回上一级菜单
R键	射击或是安装炸弹	START键	暂停游戏
X键	缩放镜头	白○键	查看本关任务，进入设置选项
Y键	登上或是离开机甲		
A键	捡起装甲与弹药		

驾驶舱界面说明



游戏技巧与心得分享

●**弹道类武器的发射**：弹道类武器的射击并非自动瞄准，需要玩家手动控制。其发射轨迹是一条抛物线，射击距离的远近取决于玩家按R键时的力度大小以及发射时的角度。另外，切记一定不要对近距离的敌人使用这招，否则会殃及自身。

●**安装炸弹**：在单机任务模式的后期，有不少地方需要玩家离开机甲，操纵驾驶员安装炸弹。此时玩家一定要小心，因为没有了机甲的保护很容易就被挂掉。按住R键即可安装炸弹，然后迅速离开——越远越好，因为炸弹爆炸的威力相当大；再次按R键或是敌人靠近埋弹点都能引爆炸弹。



↑根据每关任务的不同需要选择相应的机甲参战。

●**换乘敌方机甲**：游戏中只要操作得当并且手脚够快的话就可以顺利乘上敌方机甲，要点如下：首先要从背后接近你想进入的敌方机甲，跳跃，按A键抓住对方；接着根据屏幕上的提示迅速输入各按键，只要你速度够快，对方的驾驶员就会被弹射出去，这样即可进入。

●**搭乘我方机甲与VTOL**：方法与换乘敌方机甲时相同，需要注意的是一部机甲可以搭乘一人，一架VTOL可搭乘两人。

●**如何操纵VTOL**：在机甲先锋中，VTOL是相当于直升机的飞行器；左右摇杆分别控制VTOL的飞行，升降与视点。由于其高机动性以及可携带弹药，救生物品，还可搭乘战斗人员与空运坦克，因此对改变局部战场形式往往有着扭转乾坤的作用。另外，驾驶VTOL时也是可以捡取地上的物品的：首先将VTOL尽量降低，按十字键选择要捡取的物品，再按A键即可（按B键为投放物品下去）。

●**坦克驾驶**：除了机甲与VTOL，玩家在游戏中还可以驾驶坦克。用左摇杆控制坦克行驶，右摇杆可以控制炮塔的升降和旋转。坦克的常用武器包括重力炮与机关枪，按下左摇杆可使坦克进入隐形状态（Null Sig系统），注意屏幕右下方的能量槽，一旦降为零就会自动解除隐形，需重新填满后才可再次隐形。

●**利用炮台进行射击**：炮台属于固定战斗单位，需要玩家离开机甲才可操纵。游戏中的炮台主要分为以下几种：自动加农炮台，高斯采复炮台，激光炮台以及可控制炮弹飞行的POV炮台（超强远距离目标摧毁装置）。

●**救生物品的捡取与作用**：救生物品可以在被摧毁的机甲、交通工具以及建筑物中找到，但不是一定就有。绿色的可回复机甲的装甲值，红色的可暂时加强导弹威力，蓝色的可加快能量类武器的使用频率，黄色的则可暂时提升弹道类武器威力。

●**游戏进度记录**：本作中采用的是自动记录，游戏中没有存储记录的选项，每完成一定的情节系统就会自动记录一次，每一关都会有好几个自动记录点，所以玩家对此不必担心。每次开始游戏时要想读取记录的话只需选择上次建立的人物档案即可。

全机甲性能比较

游戏中的机甲根据重量及体积分为四种级别，每一种机甲都各有特色。LIGHT级的机甲以速度见长，主要用来执行侦察与快速打击任务；MEDIUM级的机甲机动性不错，武器威力也较强，属于泛用型机甲；HEAVY级机甲机动性较差，但武器威力强大，装甲厚，正面强攻的能手；ASSAULT级的机甲在机动性与装甲方面都不及HEAVY级，但武器威力强的可怕，群战时是敌方的噩梦。

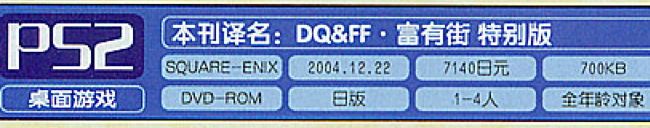
机甲名称	等级	速度	能量武器	弹道武器	导弹	喷射跳跃	特殊武器
Cougar	Light	7	Pulsex2	ACx1	SRMx2	能	Anti-missile
Puma	Light	7	PPCx1	MGx2	LRMx2	能	Null Sig
Owens	Light	8	——	MGx2	LRMx2	不能	Anti-ballistic
Hackman	Light	8	——	Gaussx1	LRMx2	不能	Null Sig
Raven	Light	7	Laserx1	MGx2	LRMx1	不能	Null Sig
Corvus	Light	7	Pulsex2	ACx1	——	不能	Anti-laser
Kit Fox	Light	7	Pulsex2	——	WHMx1	能	Null Sig
Uller	Light	7	Laserx2	——	LRMx2	能	Anti-laser
Raptor	Medium	7	Pulsex1	ACx2	LRMx4	能	Null Sig
Stiletto	Medium	7	Flamer	Gaussx1	LRMx4	能	Anti-ballistic
Uziel	Medium	6	PPCx2	MGx1	LRMx1	能	Anti-laser
Belial	Medium	6	Pulsex2	Gaussx2	LRMx1	能	Jamming
Mad Dog	Heavy	5	Pulsex2	ACx2	LRMx4	不能	Jamming
Vulture	Heavy	5	Laserx2	MGx1	SRMx4	不能	Anti-laser
Catapult	Heavy	2	Pulsex4	——	SRMx4	能	Anti-laser
Bowman	Heavy	2	Laserx2	MGx2	WHMx2	能	Anti-ballistic
Loki	Heavy	5	Pulsex2	ACx2	LRMx3	不能	Null Sig
Hellbringer	Heavy	5	Laserx2	ACx2	SRMx1	能	Anti-missile
Thor	Heavy	4	Laserx2	MGx4	LRMx2	能	Anti-ballistic
Summoner	Heavy	4	Pulsex4	ACx2	WHMx1	能	Anti-missile
Nova Cat	Heavy	4	Laserx5	MGx1	——	不能	Anti-laser
Wendigo	Heavy	4	PPCx1	ACx3	——	不能	Anti-ballistic
Timber Wolf	Heavy	5	Pulsex2	Gaussx2	LRMx4	不能	Anti-missile
Mad Cat	Heavy	5	PPCx2	MGx2	SRMx4	不能	Jamming
Blood Asp	Assault	3	Plasmax2	MGx4	SRMx2	不能	Alpha Strike
Star Adder	Assault	3	Plasmax2	ACx4	Flamer	不能	Alpha Strike
Atlas	Assault	2	Pulsex4	ACx4	SRMx2	不能	Alpha Strike
Prometheus	Assault	2	Laserx3	Gaussx2	WHMx2	不能	Alpha Strike
Ragnarok	Assault	2	Lava Gun	Gaussx2	SRMx4	不能	Super Shield
Ymir	Assault	2	PPCx2	ACx4	Lava Gun	不能	Super Shield

□文责/北斗



梦幻般的阵营_FF_DQ两大RPG王者携手，为我们带来这一款轻松休闲的桌上游戏“富有街”。Fans们，还等什么呢？快快加入吧！







超级可爱的三头身人物，非常适合这款游戏的休闲风格。其中某些人物的形象还经过重新设计，尤其看到熟悉的他和她，你是否有温馨的感觉？

胜利条件

当达成一定条件后，玩家就会获胜。胜利条件一共有三种，达成一条即可。

1. 玩家所持资产到达本关规定数额。
2. 其他玩家或NPC破产后，玩家所持资产最高。
3. 当有其他人达到规定资产数额时，玩家总资产排名第二。

心得

要想在游戏中快速致富，最好的方法就是炒股票，股票在游戏中叫作“株”。游戏中，即使玩家并没持有某一地段的土地，但只要购买了该地段的股票，玩家手里的股票就会随着该地段地价的上升而增值。当玩家一次性购买或抛出10株以上的股票时，也会引起股价的上升或下降。因此，玩家们可以瞄准对手拥有土地较多的地段来购买股票，这些地段一般是他们进行增值的重点，如此一来玩家就可以轻松地等着别人来为自己的股票升值了，另外还可以通过大量购入或卖出股票来操控股价。

地形解说

在大富翁游戏中，最重要的就是要了解地图中每个地形的作用，这样才能完美地制定自己的行进路线与游戏方针，从而顺利地获得胜利。下面就为大家解说一下各地形的特点与功能。

◆**银行城** 游戏中最重要的地点，可以在这里进行股票的买卖，而股票则是游戏中玩家赚钱最快最好的方法，因此在银行城一定不要错过购买股票的机会。

◆**股票行** 可以进行股票买卖，赚钱的大好机会。

◆**升级点** 在地图上有着“黑桃、红桃、方块、草花”四种标志的地点，这些地点就是升级点，玩家只要经过全部升级点(经过，并不用停留)后再经过银行城，就会升级，之后可以再次通过升级点来升级。当玩家停留在升级点时，还会得到抽取卡片的机会，抽到位于一条线上的连锁卡片时还会有额外奖励哦。

◆**赌场** 在赌场中可以进行陆行鸟赛跑、老虎机等多种小游戏，甚至还可以进行战斗，是比较有趣的地方，运气好的话可以大赚一把。

◆**地形转变器** 可以改变地图的地形，让游戏向更有利于自己的方向发展。

◆**休息点** 当玩家在此停留时，所有店铺全部歇业一天。

◆**乞丐** 停留在此的话可以多一次前进机会。

◆**旅之门** 将玩家传送到颜色相同的另一座旅之门。

◆**鸟战士** 会把玩家从起点带到终点，并在终点等候，当玩家再次走到后会被带回原处。

◆**熔岩怪** 与鸟战士作用基本相同。

◆**过山车** 分为起点和终点，起点处写着“GO”，终点处写着“THANKS”，玩家只能从起点坐到终点。

◆**按钮** 走到这里的话，按下按钮会把某些地形上的角色弹到最下层。

◆**回城点** 被弹到最下层的角色只有走到回城点才能返回，且直接回到银行城。

◆**问号** 随机发生事件，很大几率抽取卡片。

◆**星星** 与问号类似，随机发生事件。

◆**空地** 可以由玩家自由发挥来进行建设，共有七种选择，一种建筑物在一块地图内最多建造三处。

名称	金额	效果
关所	200	自己走到的话就会增值，敌人路过则要支付路过次数X10的路费
美术馆	200	自己停留会增值，共三次，敌人停留要支付参观费
飞空艇	200	自己停留可以去到任意一块自己的领地，敌人停留会在下回合给所有者10%的运费
神殿	200	每次经过获得到自己资产的5%作为奖赏，敌人停留则要交出资产的10%作为奉纳金
酒场	200	自己停留的话可以强制召集所有成员，其他人要付给所有者等级X30的酒费
土地屋	200	自己停留的话可以购买任意一块空地，敌人停留则其所有店铺休息一天
木之屋	1000	自己停留的话可以给所持有的任一土地增值，敌人停留则要支付过路费

已确定隐藏要素出现方法

完成スライムコース追加

对战角色“ゼシカ (DQ8)”“ククール (DQ8)”

地图“アレフガルド (DQ1-3)”

完成“チョコボコース”追加

对战角色“ユウナ(FF10バージョン)”“モーグリ(FF11)”

地图“ラバナスタ (FF10-2)”

完成“スライムコース”+“チョコボコース”追加

トーナメント出现“传说の勇者ロトコース”和“クリスタルコース”模式

完成“传说の勇者ロトコース”追加

对战角色“りゅうおう(DQ1)”“ヤンガス(DQ8)”

完成クリスタルカップ追加

「アーロン」「セフィロス」

完成トーナメントオール

空き地ルール出F

ＢＧＭテスト追加

スフィアバトル追加

对应的ED追加

完成スライムベスコース追加

ＤＱ５主人公ＤＱ７主人公

地图「天空城」

完成デブチョコボカップ追加

FF12 アーシェ和ヴァン追加

地图「ナルビナ城塞」

完成上述两个追加

大盗贼カンダタコース和暗のクリスタルコース

完成大盗贼カンダタコース

DQ2．6主人公使用可能

完成暗クリスタルカップ

チョコボ和タルタル使用可能

全部优胜

全部角色职业选择使用可能

目前已知的DQ登场人物

DQ1：“龙王”

DQ2：“ローレシアの王子”、“サマルトリアの王子”、“ムーンブルクの王女”

DQ3：“カンダタ”

DQ4：“アリーナ”、“クリフト”、“ライアン＆ホイミン”、“トルネコ”

DQ5：“主人公”、“ビアンカ”、“フローラ”

DQ6：“主人公”

DQ7：“主人公”

DQ8：“ゼシカ”、“ヤンガス”

DQ怪兽篇：“テリー”

敌人与NPC：“スライム”、“ベビーサタン”、“ようがんまじん”、“キングスライム”

目前已知的FF登场人物

FF7：“ティファ”、“クラウド”、“エアリス”、“セフィロス”

FF8：“リノア”、“スコール”

FF9：“ビビ”、“エーコ”

FF10：“ユウナ(FF10版造型)”、“ティーダ”、“アーロン”

FF10-2：“ユウナ (FF10-2版造型)”、“リュック”、“パイン”

FF11：“タルタル”、“マンドラゴラ”

敌人与NPC：“チョコボ”、“モーグリ”、“サボテンダー”、“ギルガメッシュ”、“デブチョコボ”

□文责/龙马







一款十分火爆刺激的机器人射击游戏，借助XBOX的强大机能在画面上有不错的表现，手感也属上乘，是近期值得推荐的游戏之一！

XB	本刊译名：合金之狼·混乱			
动作射击	FROM SOFTWARE	2004.12.22	7140日元	——
	DVD-ROM	日版	1人(支持网络对战)	15岁以上



机体的左右臂各可以搭载四种武器，在战斗中可以随时打开武器箱从中选择。随便一提，机体打开武器箱时的样子非常酷哦！

又是一个机器人驾驶模拟游戏！“武装雄师”、“机甲先锋”，再到这一款“合金之狼”，众多同类作品纷纷挤在这一段时间内发售，难道是故意要唱对台戏？不过话又说回来，虽说这几部游戏在表现形式上有所相似，不过实际玩起来还是很明显能感觉出不同的个性特色的。所以说，对我们玩家来讲，多几种不同口味的选择，不也是一件很不错的事情吗？

具体说回本作上来，很明显游戏制作者所要表现的主题就是“爽快感”。机体的运动异常灵活，可以毫无间断地向敌人倾泻猛烈的火力。场景中大部分的物体都可以摧毁，甚至在过关评价中还有与毁坏度相关的数据。游戏画面和音效的表现也较为出色，爆炸效果很有魄力，相信一定可以满足你破坏的欲望！

基本操作

左摇杆	机体移动	右摇杆	准星移动
A键	跳跃	B键	打开武器箱
X键	加速	Y键	空中撞击
L键	左手武器开火，打开武器箱时则为切换左手武器	R键	右手武器开火，打开武器箱时则为切换右手武器
黑键	缩放地图	START	游戏暂停

任务选择画面

打过最初的训练关之后，在每一关开始之前的任务选择画面就可以任选已经打过的关卡进行重新挑战。移动光标，选中某一个关卡，屏幕右上角会出现该关的情报简介，例如本区域的科技发展度、火力防备状况、任务完成度以及得点总数等等数据。



Garage(机库)画面

每场战斗之前都会首先进入机库画面进行战前准备。在机库画面有如下选项：

EQIP 装备。机器的左右臂各可以装备4种武器，在战斗中可以随时切换。在这里就可以选择本次战斗需要携带的武器种类。如果在上一个关卡中得到了新的隐藏武器，别忘了装备上哦。

DEVELOP 研发。这其中又包括了INVESTMENT和MANUFACTURE两个选项。INVERSTMENT是指投资开发新的武器装备，而MANUFACTURE则是指加工升级现有装备。这两项研发活动都需要消耗金钱以及点数。

MISSION DATA 当前所选择任务介绍。通过任务简报向你介绍本关的任务目标、敌人配置等等情况。

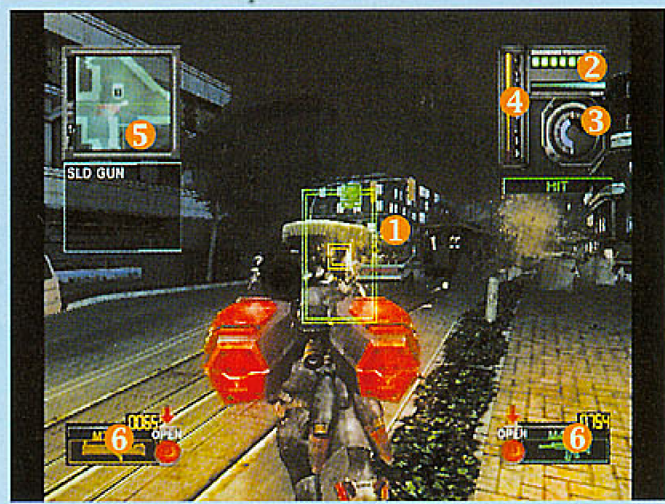
OPTION 游戏选项。调整画面、声音、操作等等设置。

SPECIAL 特殊选项。其中包括RECORD（纪录排行榜）、ENEMY LIST（敌人图鉴）和BGM CHANGE（更换背景音乐，可支持硬盘上自己拷贝的音轨，非常有意思的一项功能）。

SAVE 存盘。不用多解释了吧。

START 结束机库画面，进入战斗。

实战要点说明



❶ 瞄准框。本游戏采用的是较为宽松的瞄准系统，只要敌人进入瞄准框的范围，就可以自动锁定。根据所选择武器的不同，瞄准框的大小也会有差异，某些武器的瞄准范围甚至达到将近半个屏幕的程度。

❷ 体力格和体力槽。被敌人攻击时首先会损失体力槽，而如果在一段时间内没有受到攻击，体力槽会自动回复。但如果体力槽降到最低点后仍然继续受到伤害的话，就会损失一个体力格，体力格是无法自动回复的！如果体力格和体力槽都耗尽的话，当然就是Game OVER喽！

❸ 狂暴能量槽。命中敌人时狂暴能量槽会缓慢增长，当狂暴能量槽蓄满并且开始发光之后，同时按下左右摇杆便会进入狂暴状态，攻击力大幅度上升。

❹ 冲刺能量槽。按下X键可以进行冲刺，冲刺时会消耗冲刺能量槽。如果冲刺能量槽耗尽之后仍然保持冲刺的话，就会消耗体力槽。当前体力槽耗尽后会停止冲刺。

❺ 雷达。按下黑键可以放大或缩小雷达的表示范围。

❻ 双手武器显示。按下B键打开武器箱，然后按L或R键切换武器。要善于根据不同的形势来选择性能不同的武器。

另外，游戏中会遇到一些被关押的人质，用轻武器破坏牢笼就能把他们救出，这是关系游戏完成度的重要数据。使用冲刺攻击和跳跃撞击（按A键跳起，然后按Y键，类似于“三国无双”系列中的空中Charge技）消灭敌人也可以获得额外的分数奖励。



↑进入狂暴化状态之后攻击力大幅度POWER UP。

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

最新作游戏情报

two' 1.16～1.31 WEEKS

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

攻 评



风云幕末传

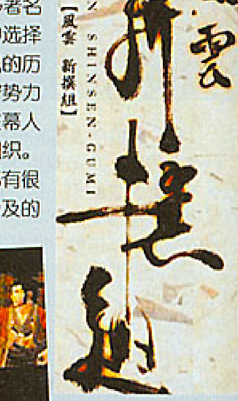
官方原名：风云幕末传

历史动作游戏

PS2	GENKI	2005.1.20	7140日元
DVD-ROM	日版	1-2人	15岁以上

再次投入血雨腥风的幕末时代！

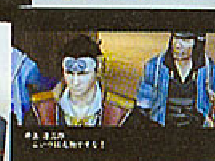
以幕末日本为舞台的正统历史题材动作游戏。本作以"风云新选组"为基础，除"新选组"剧本之外，还另外收录了包括"樱田门外之变"、"长州征伐"等众多著名事件。玩家更可以从"佐幕"、"倒幕"两派势力中选择其一，从不同角度出发，去体验那段充满了血雨腥风的历史。扮演倒幕派角色的话，玩家就要与新选组等保守势力为敌，转战各地，暗杀幕府要人。反之，如果扮演佐幕人士，玩家将作为新选组的一名队员，去讨伐各个浪士组织。总之与前作相比，这款"幕末风云传"在各个方面都有很大程度的进化，不仅可活动区域范围更加广大，所涉及的人物及事件等，也更为众多和详细。



乱世动荡







烧 评



钢铁的女朋友 2nd

官方原名：钢铁のガールフレンド 2nd

恋爱冒险

PS2	broccoli	2005.1.20	8190日元
DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

为你讲述另一个EVA的故事！

基于在日本及国内都引起话题的动画"新世纪福音战士"基础之上制作的原创恋爱冒险游戏，1月20日即将发售的是此系列的第二部作品。与原作动画相比，本系列作品描写的更多的是少男少女充满幻想色彩的魅力故事，世界观更加明亮鲜活！真治、明日香、绫波丽等众多角色都将以一个不同的形象出现在大家面前。由于启用的是动画片原班配音阵容，因此大家在游戏的时候一定能找到以往那熟悉的感觉。游戏同时还将推出同捆特典，里面包含有精美华丽的大幅插画哦，喜欢EVA的玩家一定不容错过！



评



怪物猎人G

官方原名：モンスターハンターG

狩猎动作游戏

PS2	CAPCOM	2005.1.20	4990日元
DVD-ROM	日版	1人(离线模式)	15岁以上

超究极的G级别怪兽解禁！！

MONSTER HUNTER G
モンスターハンター

扮演一名勇敢的猎手，巡游大自然的舞台之中，伺机狩猎各种凶猛的怪兽，完成各式各样充满刺激与挑战的人物……这就是CAPCOM推出的新概念动作游戏"怪物猎人"。如今，该作推出了最新版本"怪物猎人G"，等待玩家的将会是什么呢？在全新的G版本中，也包括了OFFLINE模式与NETWORK模式。在离线单人游戏中，追加了新的"训练所"模式，在这里玩家可以在教官的指导下一步一步进行训练。在网络游戏模式中，追加了很多新要素，包括新武器与全新的任务，最最让人充满期待的就是……更加强悍的G等级怪兽登场！

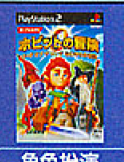


众多新老怪兽齐聚登场！！









霍比特人的冒险 指环王 最初的故事

官方原名：ホビットの冒険 はじまりの物语

PS2	KONAMI	2005.1.20	6090日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

角色扮演

发生在60年前的故事，你知道么？



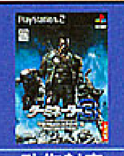
游戏所讲述的是霍比特人佛尔多的叔父帕金斯是如何得到那枚传说中的戒指的，这个故事发生在电影版指环王三部曲的60年之前。本作是一款角色扮演类游戏，很多指环王原作中的角色都会出现。通过这个游戏，玩家能够了解到一个我们所不知道的故事。游戏的舞台仍旧是熟悉的中土世界，并且以美丽的全3D画面得到最大程度的再现。包括森林、洞窟、精灵谷等等许多充满魅力的地方都能让人流连忘返。

当然，游戏最最吸引人的地方还是在于那引人入胜的情节，想了解关于魔戒的更多秘密？相信这款“霍比特人的冒险 指环王 最初的故事”能够给你一个满意的答案。这绝对是一款电影迷和游戏FANS都不能错过的作品！





攻评



新纪幻想 SPECTRAL SOULS 2

官方原名：新纪幻想 スペクトラルソウルズ2

PS2	IDEA FACTORY	2005.1.27	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

模拟角色扮演

为你插上新纪幻想的翅膀！！

2003年10月，模拟角色扮演类游戏“新纪幻想 SPECTRAL SOULS”发售并且取得不错的销售成绩。如今，其续作“新纪幻想 SPECTRAL SOULS 2”即将于1月20日发售，喜欢前作的玩家朋友不妨关注一下。游戏充满了自身独特的要素，如追求100HIT的超爽连击系统、道具合成、怪物捕捉、技能开发等等，都十分的吸引人。这些在新作中都得到不同程度的继承和进化。在2代中，更是启用了豪华的声优阵容，使得整个作品魅力四射。另外，除了普通版外，更会有豪华限定版一同推出，其中包括收录珍贵影像的DVD、原画设定集以及原创卡片等，喜欢的玩家可以根据自己的需要做不同的选择！





简评



信长的野望 天下创世 强化版

官方原名：信长の野望 天下创世 with パワーアップキット

PS2	KOEI	2005.1.20	11340日元
DVD-ROM	日版	1人	全年龄

历史模拟

尽情体验合战的乐趣

本作是在历史模拟类游戏“信长的野望 天下创世”的基础上，增加了全新模式与编辑系统的强化版本。

流程与以往“信长野望”系列基本一样，游戏中，玩家要扮演日本战国时代的一位大名，治理内政、谋略外交、调动战事以图富国强兵，不断壮大自己的实力最终达到统一日本的目的。“天下创世”采用全3D的画面表现形式，这也是“信长野望”历史上的首度尝试。新版本中加入了全新的“合战编辑模式”，玩家可以对出阵武将、部队配属等进行更加细致的调整，让你充分体验合战的乐趣。另外，还有新领地编辑模式以及3个全新剧本、50个全新事件的追加，可谓新要素满点！







终结者 救赎

官方原名：ターミネーター3：ザレデンプション

PS2	ATARI	2005.1.20	7140日元
DVD-ROM	日版	1-2人(离线模式)	12岁以上

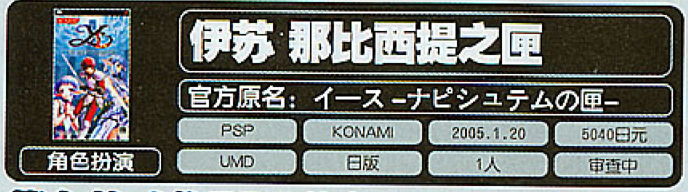
动作射击

赌上全人类的未来！我就是终结者！

这是一款改编自阿诺德·史瓦辛格主演的动作大片“终结者3”，充满了动作要素的第三人称视点射击游戏。游戏中，玩家要亲自扮演战斗机器人T850，为了改变2032年世界由机器人主宰的未来而投入战斗。如影片一样，玩家将穿梭时空，为了全人类的未来而奋死保护那个有着重要意义的男孩。游戏总共包括4章15关，流程连贯紧凑，加之很多精彩的CG动画，让人有看电影原片的感觉。除单人游戏模式之外，还可以通过分屏进行双人游戏。







伊苏 那比西提之匣

官方原名：イース -ナピシュテムの匣-

角色扮演	PSP	KONAMI	2005.1.20	5040日元
	UMD	日版	1人	审查中

著名的动作RPG以全3D形式再度重生！



源自于PC的著名动作角色扮演游戏"伊苏"首次登陆PSP！借助主机优异的机能，新作在图像方面将有非常出色的表现。而最令人注目的就是，本次的"伊苏"新作将实现由传统2D向全3D的转型。新作内容丰富，在通关后还会追加"BOSS ATTACK MODE"及"NIGHTMARE MODE"。游戏继承了系列一贯的风格，历来独特的世界观得到继承，加之出色的画面表现，必将让系列新老FANS都感到满意。





奇异世界 怪客之怒

官方原名：Oddworld Stranger's Wrath

动作冒险	XBOX	EA	2005.1.11	49.99美元
	DVD-ROM	美版	1人	审查中

欢迎您再次来到搞怪的阿比世界！

"奇异世界"系列的首部作品始于1997年，是一款极具鲜明个性的作品系列。尽管游戏看上去有些怪诞甚至是压抑，可是玩家却能不时地体会到制作公司精心设计的各种小幽默。系列以往的几部作品讲求解谜方面的要素，动作方面的东西相对较弱。然而新作Oddworld Stranger's Wrath将会让大家看到一个全新的、与众不同的阿比世界。游戏结合了很多要素，甚至还包含第一人称视点的游戏方式。据说本游戏的开发引擎是专门针对XBOX设计制作的，可想而知，这款全新的奇异世界一定会有不俗的表现！

在这里可以收集很多有用的消息。

一本作的世界观与以往相比更加宏大。



一游戏中的NPC，是敌？是友？



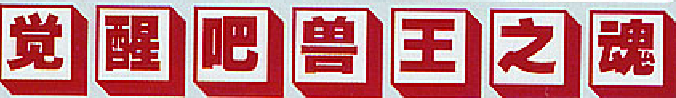


烧 评 研

兽王记 PROJECT ALTERED BEAST

官方原名：兽王记 PROJECT ALTERED BEAST

动作	PS2	SEGA	2005.1.27	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	18岁以上



觉醒吧兽王之魂

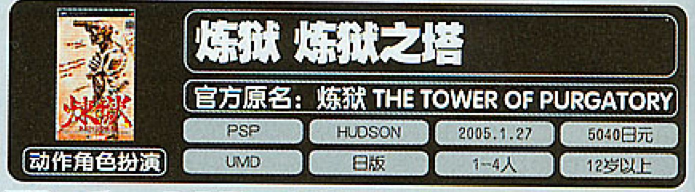
当初的SEGA名作如今就要在PS2上复活重生，"兽王记 PROJECT ALTERED BEAST"即将于1月27日发售。终于能够再一次体会到那种变身为各种形态的兽人与敌人进行战斗的超爽感受了！这款全新进化之后的"兽王记 PROJECT ALTERED BEAST"有着美丽的全3D画面，原先那种独特的世界观得到最大程度的张显。当初的MD玩家相信都对本作印象非常深刻吧？喜爱动作游戏的玩家绝对不容错过。而日本游戏还会同时推出中文、日文、韩文三个语言的版本，对于我们中国玩家来说确实是一个好消息！



与敌人展开激烈的血腥撕杀



一利用不同的变身形态能够施展出各具特色的招式。



炼狱 炼狱之塔

官方原名：炼狱 THE TOWER OF PURGATORY

动作角色扮演	PSP	HUDSON	2005.1.27	5040日元
	UMD	日版	1-4人	12岁以上

聆听一首你所未知的"神曲"

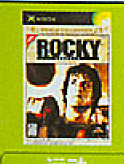




"A.D.A.M"，为战斗而生，为战斗而存在的有强大回复能力、判断力的最强兵器。围绕着它，一曲新的"神曲"即将奏响，这就是即将于1月27日发售的PSP版"炼狱 炼狱之塔"。游戏中，玩家要扮演一个自我复苏的A.D.A.M，为了探寻自己真正存在的意义向着炼狱之塔的顶层出发。途中会遭遇无数的敌人，战斗无休止地进行着。游戏没有GAME OVER和经验值的概念，所有道具的获得以及等级的提升完全依靠战斗、战斗！利用PSP无线通信机能，我们更可以享受到多人游戏的乐趣！这部由HUDSON诠释的"炼狱神曲"，必将给我们带来不一样的新感受！

这就是神秘的炼狱之塔





洛基 传奇

官方原名：Rocky: Legends			
XBOX	MICROSOFT	2005.1.27	5040日元
DVD-ROM	日版	1-2人	15岁以上

运动

我也要做一名不败的拳手！！



改编自铁血硬汉史泰隆主演的系列影片“洛基”的拳击运动类游戏。游戏中不仅仅是简单的对战，还为玩家准备了训练模式、巡回赛模式甚至是美术馆模式，可谓十分丰富。曾在电影中出现的主要角色也都会出现在这个作品中。想想看，能够亲手操纵那许多熟悉的人物进行战斗，怎能不让人感到激动！？或许我们无法影响洛基从前的故事，但是洛基以后的命运却掌握在我们手中……

饱含激情迎面袭来的一拳！





女孩万岁-R15

官方原名：GIRLSブラボ－R15			
PS2	角川书店	2005.1.27	7140日元
DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

恋爱模拟

为了克服过敏症，大胆接触吧！

“女孩万岁”是在“月刊少年ACE”上连载的人气漫画，故事的主人公佐佐木雪成由于小时候曾经受到女生的欺侮，因此患上了严重的女性恐惧症与女性过敏症，漫画就是围绕着他与他身边众多个性丰富的女孩子之间发生的有趣事件来展开的。在游戏中，玩家要作为主人公雪成，在一个月之内与女孩子们交谈、游玩，并一起经历各种事件，最后与喜欢的女主角迎来美好的结局。由于雪成的特殊体质，游戏中有着“过敏度”的设定，如果与女孩子接触过多导致过敏槽涨满的话，雪成就会昏厥并强制结束一天的行动，因此一定要注意过敏槽的增长。另外需要注意的是，虽然过敏槽会在第二天归零，但前一天所积蓄的过敏度会使雪成的耐性上升，在游戏中被称为“女性过敏改善系统”，因此还是需要每天与女生保持一定的接触才可以成长。本作的限定版还会附送原著作者金田先生所作的插画，各位fans可要注意了哦！





攻 评

纳米破坏者

官方原名：ナノブレイカー			
PS2	KONAMI	2005.1.27	7329日元
DVD-ROM	日版	1人	18岁以上

动作冒险

危机再次降临，最强杀戮者觉醒！

西历2001年，美国政府基于NNI（National Nanotechnology Initiative）的构想，建造了实验岛“纳米技术岛”，综合研究隐藏着无限未知可能性的纳米技术。由于最新技术的相互应用与政府的巨额资助，纳米技术在短期内飞速地发展了起来。20年后，在20世纪只能作为梦想的各种高科技事物渐渐融入了人们的生活。但是，“纳米岛”内的主电脑突然暴走了！注射入岛内居民体内的纳米机器开始通过吸收人类血液中的铁来不断增殖，并形成了机械生命体，惨剧由此展开了……游戏的主人公杰克曾经在过去的大战中率领生化改造人部队毁灭了数百万的敌人，因此被称为军事改造人的最强战士。但因为他对一般市民的无情杀戮，使得他被当作极端危险的杀戮兵器而遭到了废弃的处分。在人类面临危机的现在，作为政府最后的手段，杰克再度被唤醒了。本作是基于“恶魔城”的引擎来制作的，游戏中有着大量的血腥与暴力表现，爽快感十足，有暴力倾向的玩家们赶紧行动吧！



攻 研 评

数码恶魔传说2

官方原名：デジタル・デビル・サーガ～アバタール・チューナー2～			
PS2	ATLUS	2005.1.27	7329日元
DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

角色扮演

梦想的天国，只不过是另一个地狱

绝望与黑色太阳下的废墟，尼尔瓦纳，主人公萨夫与伙伴们在这里每日忍受着地狱般的煎熬。虽然萨夫最终赢得胜利，打破了虚幻的世界，但他在通往真实世界的同时与众多亲密战友失散了。在这里等待萨夫的，还是无尽的战斗……本作新增了“罗刹模式”，主人公们可以在特定时期变身为半人半魔的姿态。此种模式的特色为“高风险、高回报”，可以贯通敌人的物理无效特性，命中的话就会打出会心一击，而且所得经验值也比通常战斗更多，但另一方面，此模式下命中率与防御力极低，很容易被敌人全灭，因此可谓是双刃之剑。本作还加入了“因果环”的设定，可以通过装备各种“因果环”来提升角色的能力。前作中大受好评的“曼荼罗”系统也得到了继承与发展，并加入了一些全新的要素，喜欢本系列的玩家一定要注意了。



从地狱觉醒的罗刹！



死亡淡入 铁拳：尼娜威廉姆斯

官方原名：デスバイディグリーズ铁拳：ニーナウイリアムズ

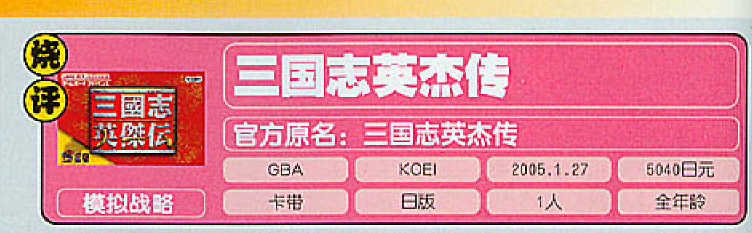
动作冒险	PS2	NAMCO	2005.1.27	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

冷艳女杀手即将掀起腥风血雨

大西洋上，一艘大型运输船沉没了。这是从属于被CIA关注的幻之组织“卡米埃塔”的武器运输船，在船上的特工发出了难以理解的通信后就发生了大爆炸。为了调查事件的真相，CIA派出了包括尼娜在内的3名特工到卡米埃塔的豪华客船，而尼娜的任务则是在其他同伴失败时继续完成任务。虽然尼娜轻松地获得了船上举办的“黑暗格斗锦标赛”的冠军，但她却被大赛主办者也是卡米埃塔干部之一的拉娜所监禁。当她得知同伴任务失败的消息后，尼娜开始行动了……本作的操作十分简便，使用两个模拟摇杆就可以操控尼娜使出各种华丽的技巧，并能使用被称为“内部破坏”的技巧。游戏中还可以使用“铁拳”系列的招牌十连技来获得更多的技能点数来强化技能，尼娜的夙敌、亲妹妹安娜也会登场。





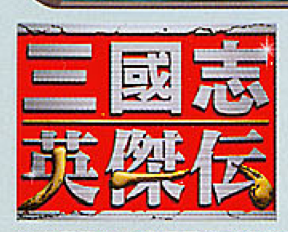


三国志英杰传

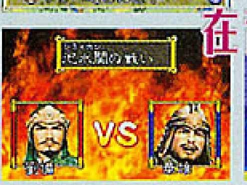
官方原名：三国志英杰传

模拟战略	GBA	KOEI	2005.1.27	5040日元
	卡带	日版	1人	全年龄

三国英杰齐聚一堂逐鹿中原!



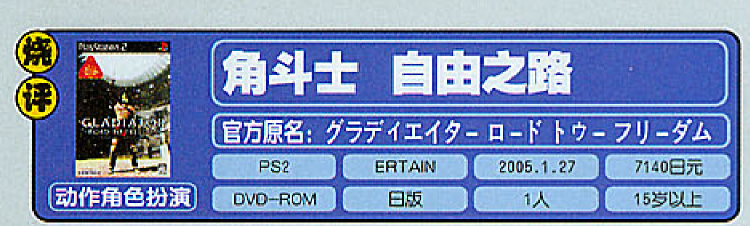
三国志英杰传是PC上的不朽名作，当年曾经倾倒无数玩家。如今，玩家们又可以在GBA上领略这款优秀作品的风采了！本作基于小说版“三国志”的剧情，再现了“虎牢关之战”、“长坂桥之战”等著名战役，游戏中的登场武将超过了223人，每个人都有着忠实于原著的详细能力值设定，并有着步兵、骑兵、弓兵等丰富多彩的职业，当满足了特定等级要求或条件后，还可以转职为更高级的职业。依据战场地形的不同，玩家可以使用火计、水技、地计、风计等多达44种的计策，应用这些计策，可以组合出多种多样的战术。根据玩家选择的不同，所能收到的同伴与战场的地图等都会产生变化，而且还会增加原创的关卡。此外，GBA版加入了可以重复挑战过去战场的“FREE MODE”以及介绍登场人物档案的“武将列传”模式，并能将玩家的游戏历程记录在“历史模式”中，令游戏的耐玩性大增。



在乱世中驰骋尽显豪杰本色!







角斗士 自由之路

官方原名：グラディエイターロードトゥーフリーダム

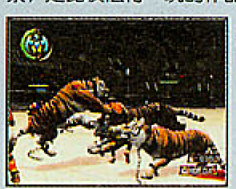
动作角色扮演	PS2	ERTAIN	2005.1.27	7140日元
	DVD-ROM	日版	1人	15岁以上

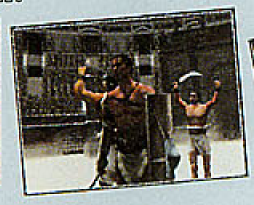
为了生存，角斗士们与死亡搏斗!

游戏发生在古代的罗马帝国时代，在神圣的斗技场之中，一群野蛮又勇猛的角斗士们为了自己的荣耀与自由，每天都在进行着生死搏杀。但随着一代贤王阿流思的去世，新王康斯莫德斯暴虐凶残，自称是“大力神赫拉克勒斯”的化身，并参与到角斗士的比赛中来。在他的强大实力下，无数角斗士丧失了生命。但康斯莫德斯并没有满足，他还需要更强大的对手，还有，更多的鲜血。玩家在游戏中要扮演一名身为奴隶的新人角斗士，通过刻苦的训练来提高自己的实力，最终战胜暴君，赢得自由。游戏中有着丰富的动作设定，4个键位分别对应敌人身体的相应部位，当能量槽蓄满后，还可以使用高速运动，使周围人物的运作相对变慢，趁机斩敌人于剑下。游戏中还为玩家准备了丰富的武器与防具，玩家可以选择双手武器的攻击重视型或是持有两块盾牌的防守重视型，这些装备甚至还可以在战斗中当作投掷武器。本作还有角斗士养成以及必杀技习得等丰富要素，是比较值得一玩的作品。









异兽传说

官方原名：ラジアータストーリーズ

角色扮演	PS2	SQUARE-ENIX	2005.1.27	8190日元
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

在异世界体验童话般的冒险!





本作的开发组是制作了“星海”、“北欧”等大作的TRI-ACE小组，因此在游戏中可以看到一些“星海传说”的影子，例如实时战斗系统。战斗中包括主人公杰克在内，共可出场4名角色，但玩家只能操控杰克一人，其余角色则由电脑来操控。游戏中有着被称为“联携战斗系统”的设定，玩家可以通过“联携”指令来对同伴们做出指示组成不同的阵形，每种阵形都有其特色，并可以发动特有的特殊能力。战斗中角色HP槽下方是本作特有的“热情槽”，对同伴下达指令或是使用超必杀技等行动都要消耗相应的热情值，因此怎样活用热情值将是本作战斗的重点。有着史一爱联合的强大品牌，再加上TRI-ACE的品质保证，本作可说是2005年初不可错过的RPG大作。







神奇的梦幻之旅就此展开

Jan 2004 壹月份 业界信息回顾

2004年1月在大陆版PS2的鸣锣发售中拉开了帷幕，主机新外设EYE TOY更为PS2增色不少，另外更有新主机的消息透出风声，虽然那只是不能确定的传闻，但仍然预示了2004必然会是精彩纷呈的一年。

大陆版PS2正式登陆中国市场

沪广两地先行发售独差京城（1月1日）

新闻爆炸性	5	后续影响力	3



原定2003年12月在北京上海等地发售的大陆版PS2因故推迟，于新年伊始才姗姗登场，可是北京却没搭上这趟车，原先装修好的旗舰店都转为它用。这一开端带给中国玩家无限美好的期待，尽管后来主机的走势并不理想，但这仍然标志着中国游戏业又向前迈进了一步。

PS2最新外设EYETOY创意登场

全新的游戏方式掀起一时热潮（1月6日）

新闻爆炸性	4	后续影响力	3

为什么这么好的周边却没能像跳舞毯那样风靡全国？因为你必须买一台PS2……用VCD没门儿。而且后续的游戏不多，也是造成它没能大红大紫的原因。

拉斯维加斯豪赌电视游戏业

梦幻新主机登场电子商品展（1月8日）

新闻爆炸性	3	后续影响力	1



赌城也要发售自己的主机了？这款名为"ApeXtreme"的游戏机拥有现在看来依旧近乎梦幻的超强机能，但是现实证明，这个主机不过是赌徒们一时兴起掷出的筹码。

任天堂公布NDS大致规格

双屏新机布下重重迷雾（1月21日）

新闻爆炸性	5	后续影响力	5



2004年初，岩田聪就迫不及待地对外发布了NDS的大致规格。但是发布会实质上只是向外界宣布任天堂正在研发这样一款功能新奇的掌机这件事情，而关于主机的具体消息则被一概推到了E3展上再行公开。但是这已经使业界大为吃惊，都在纷纷猜测新掌机的实际情况。

一当初听到双屏的设计很容易就让人联想到了掌机的始祖"Game&Watch"。

继续怪物软件称号

《口袋妖怪火红/叶绿》3天销量88万（1月29日）

新闻爆炸性	3	后续影响力	4



作为炒冷饭的作品居然还能这么火，在大家为《口袋妖怪》的魅力而叫绝之时，很多人也在猜测这一系列游戏将会成为PSP最大的绊脚石。

Feb 2004 贰月份 业界信息回顾

经过了1月份的火爆，2月就显得相对平静了一些。PS3开始有了动静固然是件好事，但是PSP延期的消息也如同一盆不大不小的凉水。国内的网游日渐火爆为家用机市场也带来了希望，尽管现在看来不过是南柯一梦。

索尼斥巨资兴建半导体工厂

PS3消息从幕后走向台前（2月2日）

新闻爆炸性	3	后续影响力	3



索尼投资1570亿日元用于生产PS3的中央处理器。如此大的手笔同样带给人巨大的期待，听到这一消息似乎PS3马上就要到来一样，而实际我们等待的事件就……

电子竞技亮相京城

职业化进程雷声大雨点小（2月10日）

新闻爆炸性	2	后续影响力	1



CEG的新闻发布会场面可谓宏大，国家体育总局高层亲临现场，其间数次提到与国际接轨和游戏选手职业化等概念，可至今并无下文。

世嘉高层发生变动

SAMMY社长领受会长宝座（2月17日）

新闻爆炸性	3	后续影响力	5

2月17日的世嘉股东大会决定让里见治担任世嘉会长，事情的起因就是2003年SAMMY收购了世嘉的股份，这也预示着后来的两公司合并。世嘉的兴衰在2004年表现得尤为明显。

《鬼武者》已成强弩之末

3代首发疲软前景令人担忧（2月26日）

新闻爆炸性	3	后续影响力	2



金城武与尚·雷诺的明星阵容为《鬼武者3》的先期做好了宣传准备，然而系列的衰落却是铁一样的事实。首发3日23万的销量不能算少，不过后来总共50多万就有点不尽人意了。

PSP欧美上市传闻将推迟至2005年

（2月26日）

新闻爆炸性	2	后续影响力	1



传闻的多少正代表了事情的受关注度，而且受关注的程度越高，它的传闻也就越显正式。在PSP发售前的一段时间内，传闻铺天盖地，大家也就麻木了。

19岁日本少年被处以13亿日元罚款

由于提供GBA ROM下载（2月26日）

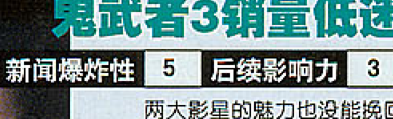
新闻爆炸性	2	后续影响力	5

就在部分玩家为免费玩到GBA游戏而感到庆幸时，没想到有人正因此而受到重罚。如今想在网上搜寻GBA游戏的ROM已经非常困难了，可谓是几家欢乐几家愁。

2004 Mar 叁月份 业界信息回顾

本月的游戏业界基本上没有太大的波动。倒是任天堂与索尼的掌机大战似乎在E3之前就已开始弥漫着浓厚的硝烟味：先是NDS机能的"泄露"，紧跟着就是PSP的正式亮相，玩家们也开始对两者的性能表现出相当的兴趣。

CAPCOM财务出现大幅赤字 鬼武者3销量低迷



新闻爆炸性 5 后续影响力 3

两大影星的魅力也没能挽回CAPCOM的颓势，其招牌游戏影响力日渐低迷。继世嘉之后，CAPCOM成了又一"票房毒药"？游戏的开场动画做的相当精彩，堪称典范；然而实际销量却……

NDS机密性能资料网上泄露

新闻爆炸性 4 后续影响力 4

以现在的眼光来看，当初透露的资料与实际性能颇为相符。任天堂也"难能可贵"地对此事不置可否，很让人怀疑这次"泄密"或许其实就是任天堂的故意暗箱操作。

GC版MGS双蛇首发销量不足3万套

新闻爆炸性 3 后续影响力 2

看来任天堂真的老了，起码其在日本的家用机市场影响力已经相当有限。即使厂商用心去做，游戏的最终销量也往往得不到保障，使得很多厂商放弃GC这一平台。

莎木ONLINE公布

新闻爆炸性 3 后续影响力 3

其实仔细查看一下世嘉的游戏发售表，就能发现里面有不少游戏都是PC版网络游戏。尽管如今的网游市场看似蛋糕颇大，然而街机起家的世嘉要想从中分一杯羹，却也不是一件手到擒来之事。

PSP首款游戏亮相GDC

新闻爆炸性 5 后续影响力 4



↑该游戏自公布以后似乎就"杳无音信"了。

为了对抗任天堂DS软件即将亮相E3展的承诺，索尼在GDC上正式发布了PSP游戏"Death Jr."的实际画面。其华丽的画面的确震惊了相当多的玩家，不过现在想想，如果PSP版山脊当时能推出演示的话，恐怕将有更多的人"惊艳"。不过，索尼展示PSP强悍性能的目的毕竟还是如愿以偿地达到了。

DOA抱枕同捆限定版XBOX延期发售

GC降价销量反超XBOX

KONAMI宣布XB版WE开发计划

手机GB模拟器盛行

2004 Apr 肆月份 业界信息回顾

E3前夕，所有厂商都卯足了劲儿准备在E3期间灿烂一把。而对我国玩家来讲，国家广电总局的通知犹如一颗重磅炸弹将原以为正要欣欣向荣的网游市场搅了个天翻地覆。作为电视游戏玩家的我们也难免心有戚戚。

N-GAGE推出新机型QD

新闻爆炸性 3 后续影响力 3

外观上做了不少改进，不过N-GAGE QD这款主机在已经正式公布的NDS与PSP面前完全没有任何优势可言，其失败的必然命运早已注定。

↑虽然外观上时髦了不少，不过其机能上也有着相当程度的缩水。

日本CERO公布最新游戏分级标准

索尼PSX宣布停产

EA首席执行官宣布辞职

CAPCOM成立新子公司

传说系列回归PS2 顺应潮流之举

新闻爆炸性 3 后续影响力 3

尽管神乐30万份的销量对GC而言已经相当值得骄傲，不过厂商毕竟还是以"利益最大化"为目的。因此，PS2版神乐的移植与新作复活传说的发布也在情理之中。

国家广电总局发表网游节目停播通知

新闻爆炸性 4 后续影响力 3



就在我国游戏类电视节目刚开始发展、网游市场一片红火之际，国家广电总局突然发布了《关于禁止播出电脑网络游戏类节目的通知》，随后全国各地的相关节目都遭停播。虽然这次针对的主要是网络游戏，然而每次我国的游戏事业刚有所发展，似乎总会遭到类似命运；看来我国游戏市场的正规化仍然需要一段相当长的时间才能实现。

任天堂获2003软件销量之首

新闻爆炸性 4 后续影响力 3

尽管GC的表现差强人意，任天堂仍旧稳坐游戏销量排行榜之首，而且还是在其王牌软件PM未发售的情况下。任氏的软件开发实力确实是相当之恐怖。

EYETOY摄像头单独发售

新闻爆炸性 3 后续影响力 3



索尼EYETOY的独特创意在2004上半年掀起了一轮不小的热潮，我国不少JS也趁机利用伪造的EYETOY欺骗消费者。将EYETOY摄像头改造成PS2/PC两用的创意也成功实现。

May 2004 伍月份 业界信息回顾

天气越来越热，新闻也越来越热。大神阿森纳无敌夺冠让人热血沸腾。游戏方面的E3展也隆重召开，这次业界大过招基本决定了04年一年的业界走向，还有很多影响今后的大事件，一起来看看吧。

当当当当一当当
E3展如约而至

新闻爆炸性	1	后续影响力	5



E3每年都有，没什么可爆炸的，这个业界的碰头会的内容基本决定了本年度的业界走势。与展会上TV游戏的低靡表现相比，SONY和老任猛推自己掌机的举动就显得非常引人注目。这个反差也决定了第一个以掌机间的战争为主菜的圣诞档期的大餐，正在向我们走来。

SONY与老任分别在E3档期公布PSP与NDS
顺风好行舟

新闻爆炸性	4	后续影响力	5



虽然是意想之中，但PSP展现出的强大机能与精美画面，以及NDS的创新科技和敢想敢做的游戏理念，都给人带来强烈的震撼。PSP的精致画面使掌机从此真正开始受人重视，而NDS的创新理念又给人以掌机市场潜力巨大的信心。二者虽然是竞争关系，但实际上是真正把掌机市场拔到了一个新高度。而两家厂商此时就展示出了对掌机市场各自不同的姿态，而他们的这个姿态，也决定了年底掌机大战的走向。当然，这是后话了。

英雄气短，SEGA惨遭收购厄运

新闻爆炸性	3	后续影响力	4

也是不出人意料的消息，SEGA近年来的表现的确让fans抬不起头。其实在DC尚存生机时就宣布彻底推出硬件市场，就已经注定了今天发生的这一切。SEGA往日死磕的精神在一干主力退出后荡然无存，不知是世界变了还是人变了。今后SEGA借助SAMMY在街机方面的家底很可能继续在街机市场上大展身手，但很多死忠所期待的下一代SEGA主机，估计就成了那雾中云，水中月，终究是不见了的吧。2004年5月16日，全体SEGA fans上烟默哀。

兵马未动粮草先行，PSP与NDS的价格口水战云山雾罩
家有一老如有一宝，NAMCO迎来50大寿
欲言又止，老任新主机犹抱琵琶
一朝权在手，SAMMY老大升任后炮轰SEGA

新闻爆炸性	3	后续影响力	4

SAMMY老大里见治荣登日本街机工业协会会长一职，在升任后不久就发表通告开炮，认为SEGA的窘境是因为管理层的决策失败，主张由原SAMMY势力掌握新公司的多数权力。寄人篱下，SEGA的日子真的是很难过，同时也表明了两家合并后的事业发展很可能不会一帆风顺。而此前的街机业界人士也表示，让以赌博机起家的SAMMY的人担任街机产业的会长，不仅社会影响不好，也可能使街机的发展进入岔路。

June 2004 陆月份 业界信息回顾

6月太阳晒死人不偿命，欧洲杯困死你没商量，游戏方面则是好游戏不断，虽然没什么太大的新闻，但SEGA与SAMMY合并之后种种的迹象表明这很难是一次成功的合作。不过没事，虽然不是好买卖，一日夫妻还百日恩呢。

此处不留爷自有留爷处 PS2中东地区热销

新闻爆炸性	2	后续影响力	2

在E3上宣布降价的PS2却避过了中东和欧洲地区，因为目前在沙特、伊朗这样的市场上PS2成绩斐然，SONY当然有资格抖抖宝了。只是当初PS2刚发售时所列举的那些绝不对其发售的"恐怖国家"中，就有伊朗等伊斯兰世界国家的名字。也许是卖的好，也许是多忘事，总之SONY似乎是把这事忘得一干二净。这也没什么，SONY自己抽自己大嘴巴的洋相大家也见了不少了，都习惯了。这不是第一出SONY闹剧，也绝不可能是最后一出。

众望所归
温格出演日本版创造球会游戏CM

新闻爆炸性	3	后续影响力	1



看来率领阿森纳无敌夺冠后教授的心情不错，从6月20日起日本的观众就可以在家看到由温格出演的SEGA的"创造球会04"的电视广告了。世界最高水平的教练来日，惹得日本球迷一片大乱，在日本社会上也有一定的反响。这也算是游戏影响社会的一个例子了。

知识青年要接受再教育 铃木大神、大友克洋客座教课

新闻爆炸性	1	后续影响力	5

教育兴国叫了很多年，21世纪人才最贵的道理连小偷都懂，但我们也还是没有做出些什么来。铃木大神、大友克洋、井上雄彦等艺术家将在04年10月开始的东大特殊课程中担任客座教授，这些在相关领域不仅成功而且很有艺术造诣的大师必将给日本培养出新一代的数位娱乐界的人才。相比之下我们那些大学邀请周星星、余秋雨等"教授"就显得有点哗众取宠、不思实效了。落后就要挨打，看来再不改效，以后咱们的打还真得不少挨。

旧梦终难寻 街霸生父被迫出走

新闻爆炸性	3	后续影响力	4



6月街霸系列的生父船水纪孝正式提交了辞呈，并将和老臣冈本吉起一同创立自己的公司。虽然船水在早期为CAPCOM立下了汗马功劳，但最近的低靡状态以及所受到的来自高层的过大压力使其不得不做出出走的决定。业界普遍认为CAPCOM是有意对原有人员进行"绿色清洗"，表明了CAPCOM将不会固守硬派传统，而会迎合新玩家的取向。这之后的半年CAPCOM的一些举动也证实了这一推测。

2004 July 柒月份 业界信息回顾

2004年7月的两个新闻重点，一是"索尼召开PlayStation Meeting"，发布更多关于PSP的消息，另外还放出有关与PS3的初步计划；二是任天堂对新掌机DS的外形作出重大调整。一时间，PSP与DS成为人们最为关注的焦点。

PlayStation Meeting东京召开

久多良木健预言新主机登场（7月12日）



新闻爆炸性	4	后续影响力	3

从现在的形势来看，PSP果然取得了当初预计的良好反映，虽然首批发售的主机多少存在一些问题，但是相信这并不会阻碍SONY公司PSP战略的进行。关于PS3，如果真如久多良木健所言，那么距离正式公布也只有半年时间，真是让人充满期待！

XBOX全球销量业绩提升

新闻爆炸性	3	后续影响力	3

（7月15日）

美国微软公司于当地时间04年7月15日宣布，该公司推出的XBOX游戏主机在全球范围内的销售量已达到1550万台，硬件销售额增加55%，同时对应的软件产品销售量也激增了67%。

XBOX影响力的增长是有目共睹的，主机的良好表现会吸引更多优秀厂商的加盟，从而提供更多更好的游戏，形成良性循环。此外，SONY与任天堂分别推出各自的新掌机，相信不久，微软也必定会在这一领域有所动作。

"电视游戏与数码科技展"在东京开展

微软称没有开发掌机的意向，工作重点仍为XBOX

索尼（中国）进行重大人事调整

改头换面 应对时尚的挑战

（7月28日）

NDS发售前重大调整

新闻爆炸性	5	后续影响力	3



7月28日，任天堂正式宣布NDS掌机的样式与E3展上公布的样机相比发生改变，同时也表示这一行动不会影响NDS原有的发售计划。

"BusinessWeeks"发布企业品牌价值排名 微软、SONY、任天堂分列第2、第20和第46名

ACTIVISION取得"蜘蛛侠"游戏化版权

"鬼武者3"片头动画获得3D艺术大奖

机如其名，沉寂后再次出现

新闻爆炸性	3	后续影响力	3



经历一段时间的沉寂之后，"幻影"主机以全新面貌上市，对应该主机的网络游戏发行服务"GameReceiver"会于11月18日正式启动。公司总裁表示，对该主机的成功充满信心。

2004 Aug 捌月份 业界信息回顾

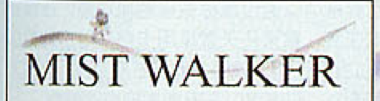
本月份相对值得关注的新闻要算是SONY收购米高梅电影公司的事宜正在顺利进行。另外国内方面，小神游GBA成功打开市场的同时，也成为了众多不法商贩瞄准的目标。神游公司迅速作出反应，采取措施打击盗版。

FF生父离职，坂口博信告别SE

新闻爆炸性	4	后续影响力	2

FF之父成立了新公司MistWalker。作为一家企划公司，MistWalker奉行精锐的战略，具体的开发工作会交付给其他单位完成。

电影版"最终幻想"票房落败之后，FF之父坂口博信辞去了原SQUARE公司副社长的职务。在接下来的两年多时间里没有从事或参与具体开发工作。人们担心坂口的引退会对FF以及其他产品系列造成不利并非没有道理。如今，他与新公司一同回到大家面前，对于广大玩家来说的确是一个好消息。

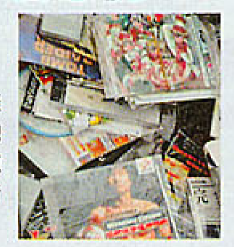


任天堂再次停办"Space World" 取而代之开展NDS宣传活动

触目惊心的比例数据，不容忽视

保护知识产权势在必行

新闻爆炸性	4	后续影响力	3



商业软件联盟公布数据：在去年全球总价值约800亿美元的软件产品中，合法产品仅占有510亿美元的份额，其他的290亿美元都流入盗版商的腰包。这一数字确实触目惊心，通过它我们可以比较直观地了解盗版对于合法软件行业的冲击及侵蚀有多么严重。打击盗版，刻不容缓！

不仅是游戏意义上的永恒

SE抱定最终幻想

新闻爆炸性	3	后续影响力	4

SQUARE · ENIX公司频繁发布有关"FF7 归来少年"的消息，这一举动引起日本电影界的非议。有人士指出，作为一款电影作品，观众事先了解的越多期待度就会越低，这对于作品的发行、销售是不利的。

红红火火，行货遍行全国

新闻爆炸性	3	后续影响力	4



小神游全国陆续上市。神游公司积极开展打假活动，官方网站放出信息，帮助消费者辨识真伪。经过神游公司的全力运作，行货GBA"小神游"已经逐渐打开国内市场。同时，一些非法人员见有利可图便采取非法手段，使得一些假冒产品流入市场，给消费者及公司带来损失。打击盗版假货的行动时刻不能停歇！

SONY在2004年8月23日宣布有关收购米高梅电影公司的事宜在进行之中，资产评估工作已经完成，但是事情的最终结果要等到9月中旬才会见分晓。

Sept 2004 玖月份 业界信息回顾

9月份的东京游戏展虽然略显萧条，但还是公布了众多优秀大作。令无数玩家望眼欲穿的NDS和PSP也都大张旗鼓地作了一番宣传，可以说还是颇有声势的。另外，"勇者8"发售日的提前公布也为我们上演了一出"索尼斗老任"的精彩商战。

王道游戏DQ8发售日敲定

国民RPG代替PSP火拼NDS

新闻爆炸性	4	后续影响力	4



9月中旬，史艾公司把万众瞩目的日本国民RPG"勇者斗恶龙8"的发售日敲定在了2004年11月27日。这要比之前大家预想的发售日提前不少，因此令众多玩家欢欣不已。然而，在这背后，我们还可以看出，"勇者8"的提前发售，可以说是索尼对抗任天堂的一种手段。因为任天堂的NDS要比索尼的PSP提前发售，为了不让NDS独领风骚，抢占太多的市场，在PSP冲出战壕之前，先由国民RPG来分散玩家支持NDS的决心与注意力，索尼这一步棋走得实在是高！

万众瞩目 东京游戏展2004，PSP独领风骚！

新闻爆炸性	5	后续影响力	4

一年一度的东京游戏展于2004年9月24在日本东京幕张展览馆拉开帷幕。与往届一样，本次TGS由日本CESA（电脑娱乐协会）与日经BP报社共同主办。整个展会一共举办三天，第一天为业界内部人士专用，二、三两天为一般公众日。

本届TGS的主题为"让世界的玩家体验最新的感动"，展会期间共有大约120家来自世界各地的游戏厂商参加（其中包括不少来自我国、我国台湾以及韩国的游戏厂商），出展的游戏总数超过450款。需要指出的一点是，老牌游戏公司任天堂依然拒绝参加东京游戏展，因此业界普遍猜测的两大便携主机在本届展会上大打出手的火爆场面并没有出现，这不能不说是一种遗憾。本次参展的游戏以索尼的PS2以及PSP为主，数款大人气游戏的公布以及PSP的正式亮相为本届游戏展增色不少。据相关部门统计，本次东京游戏展的参展人数共有160096人次，比上届多出10007人次，尤其是后两天的公众开放日，整个会场一直是人满为患。从这次展会的整体情况来看，商务要素的增多以及海外参展商的增加预示着TGS今后将会更加国际化。



软件商生存状况引起业界关注

新闻爆炸性	3	后续影响力	4

随着主机硬件的更新换代，游戏的开发费用也水涨船高，已经有愈来愈多的厂商为此怨声载道。在GDC大会上就曾有人抱怨日益增长的游戏成本与不变的游戏价格所带来的困境，很多游戏都要卖到过去的几倍数量才能保持与过去相等的利润。其实现在的日本厂商也因为游戏开发费用的上涨以及业界普遍的不景气而举步维艰，东京游戏展上的大多数作品都是大作的续作或衍生，而缺少出色的原创游戏，这一点证明了日本的厂商对于新作游戏投资的胆怯，如果投入巨大资本制作新作却无法回收到预计的效益，那么将会损失巨大。业界认为，随着游戏开发费用的上涨，软件厂商已经进入了规模竞争的阶段，厂商之间的合作也越来越有加强的必要，而各种形式的并购与重组将在今后的几年中愈演愈烈。

Oct 2004 拾月份 业界信息回顾

10月份比较令人关注的则是中国的CHINAJOY展会，虽然本展会还有着很多不成熟的地方，但毕竟这是中国自己的游戏业的重要活动，而且比起上届也有着不小的进步，我们还是期待CHINAJOY越办越好吧！

CHINAJOY，网络游戏的盛会

新闻爆炸性	4	后续影响力	2



2004年10月5日至7日，第二届CHINAJOY展会移师上海举办。虽然至今只举办过两届，但CHINAJOY可谓是国内游戏业界最重要的盛会，也是唯一以游戏产业为主的有规模性、规律性的展会。其中显示出的势头与动力无疑是让人欢欣鼓舞的，但展会的实际情况，却与我们所期盼的还有着相当的差距。

与上届展会一样，本次展会依然是以网络游戏为绝对主打，当然这也是由中国的国情以及目前国内的游戏市场状况所决定的。展会中最能引起家用机玩家注意的应该就是索尼的展台了，索尼的展位以洁白素雅为基调，展现了自己的风度与气势。另外，索尼还正式公布了中国版的EYETOY——"爱淘儿"。姑且不论这款产品的名字质量如何，从索尼的态度可以看出，今后索尼将在我国国内采取全面开花的攻势，不仅是主机，各种周边设施也决不会落后于日本或欧美地区。EA与UBI在展会上也颇有人气，对于电脑玩家来说，这两家公司的名号可谓如雷贯耳，他们在本次展会上公布的作品也都极有分量。另外，周星驰也到了CHIANJOY会场来为"大话西游2"做宣传，引起了众玩家的极大反响。

虽然CHINAJOY还比较稚嫩，有着很多的不足，但它是我们国内业界起步走向成熟的一种标志，而且它的进步也是显而易见的。作为一名中国玩家，就让我们期待CHINAJOY更加完善、更加辉煌吧！

主机未动，模拟先行

NDS模拟器抢在主机发售前面世

新闻爆炸性	4	后续影响力	3

兵法云：兵马未动，粮草先行，NDS模拟器可谓完美地遵循了这一原则。在NDS主机尚未面世之时，NDS模拟网站就开始了运营，并开始提供最新版本的NDS模拟器下载服务。据这款软件的开发人员透露，该模拟器已经能成功地模拟出NDS的双屏显示功能，而且下方屏幕可以通过鼠标实现触摸功能，在推荐的电脑配置下能够达到60FPS的基本速度，看来任天堂采用卡带作为游戏载体的方式为模拟带来了极大的方便。不过事后证明，该模拟器尚不能正常运行NDS游戏，不过这款模拟器正处于不断完善中，应该可以在近期实现成功模拟。

SEGA SAMMY公司正式成立

世嘉结束四十四年独立运营生涯

新闻爆炸性	4	后续影响力	2



按照SEGA与SAMMY在今年5月16日公布的合并计划，控股公司SEGA SAMMY HOLDINGS于10月1日正式成立。SEGA SAMMY预计新财年的销售额为29.5亿日元，当期纯利益将达到6千万日元。虽然这个数字并不能算高，但公司高层对于公司的前景十分看好。从这一天开始，游戏界的一代豪强，曾让无数玩家狂热喜爱的世嘉公司结束了自己长达四十四年的独立运营生涯，不禁让人惋惜感慨。

Nov 2004 拾壹月份 业界信息回顾

圣诞将近，每个人都可以闻到大战的气息。美国市场率先掀起风暴：《光环2》闪亮登场、NDS千呼万唤始出来。日本方面则以“合金3”、“银河战士2”和“勇者8”积极响应。2004年的冬天注定是一个精彩纷呈的季节。

Capcom再度出尔反尔

生化4将发售PS2版本（11月1日）

新闻爆炸性 5 后续影响力 3

2004年的最后两个月居然由这样一条带有“不祥”意味的消息拉开帷幕。在离GC版发售日期只有两个多月的时候，Capcom在官方网站上正式发布消息，确认生化4将于2005年末发售PS2版本。对于任天堂来说这当然不是一个好消息，然而对于Capcom自己来说，这一举动对它目前的困境又能起到多大帮助呢？更令人尴尬的是，生化系列的动向对于整个业界的影响力早已大不如前了。

《光环2》爆棚发卖

创造美国娱乐业神话（11月8日～9日）

新闻爆炸性 4 后续影响力 2



虽然正式发售日期是11月9日，但是众多狂热fans在8日夜间就已经冒着零度以下的气温彻夜排队，惟恐错过午夜零点第一时间入手游戏的机会。纽约时代广场的首发现场人头攒动，微软官员皮特·摩尔也亲临现场助阵。根据统计，首日的销量达到了240万份，销售额1.25亿美元，创下了美国娱乐业新的神话。

NDS首发形势喜人，美国攻略首战告捷

新闻爆炸性 3 后续影响力 5 （11月21日）



美国时间11月21日，任天堂新一代掌机NDS携11款软件强势登场。在一场精彩的焰火表演之后，NDS的发售序幕终于拉开，并立刻引发了抢购的热潮。据估计首发两天内的销量达到近三十万台。同时我国也有少量主机流入，由于奇货可居，价格被爆炒至2200元人民币左右。

日本国民RPG《勇者斗恶龙8》王者降临

新闻爆炸性 2 后续影响力 4 （11月27日）



挟出货量278万套的威势，发售后短短两天之内DQ8就毫无悬念地创造了2167072套的纪录，其间创造的巨大利益几乎可以让SE整个财年都高枕无忧。据预计其最终营业额将达到510亿日元，并超越FFX成为日本最畅销的PS2游戏。

SNK Playmore与SNK NeoGeo合并

《银河战士2》、《合金装备3》发售

任天堂高层秘访申苏二城

Dec 2004 拾贰月份 业界信息回顾

面对NDS的攻势，索尼的杀手锏PSP终于抛出！与此对应的是NDS在日本上市，成绩也属不错，掌机界开始了两雄争霸的时代。而金牌软件GT4的顺利发卖，更为索尼在年末商战中再添一枚颇有分量的砝码。

NDS日本本土发售

新闻爆炸性 3 后续影响力 3 （12月2日）



虽然日本玩家对于NDS的反应不如美国方面热烈，不过首发23万台的销量仍然是一个不错的成绩。而NAMCO与KONAMI也先后宣布了NDS游戏的最新制作计划：“异度传说”、“鲸腹”、“我们的太阳”等名作都将登陆NDS，这对于任天堂来说可谓利好消息。到12月6日为止，任天堂官方数据表明NDS在日本的销量达到61万3千台。

NVIDIA转投索尼阵营

新闻爆炸性 3 后续影响力 3 （12月7日）

自从失去XBOX2图形处理器订单的时候，就有消息称NVIDIA与索尼将达成某种协议，这一传闻终于变成了现实。SCE与NVIDIA宣布：索尼下一代游戏主机PS3将采用NVIDIA产品作为图形处理器。业界的分合果然是扑朔迷离。

KONAMI四家子公司回归母体

新闻爆炸性 3 后续影响力 2 （12月10日）

KONAMI通过官方网站发布声明，宣布旗下的KCES、KCET、KCEJ、KonamiOnLine四家子公司将于2005年4月1日合并，这标志着日本最大软件商机构重组。

PSP日本首发20万台全部售罄

掌机新时代到来？！（12月12日）

新闻爆炸性 3 后续影响力 5



任天堂垄断了15年的掌机市场终于遭到了前所未有的震动，PSP以更加强大的技能和更加时尚的设计理念成为了NDS最有力的挑战者。虽然出货量比NDS要少一些，但是PSP所引发的抢购热潮却有过之而无不及。首发20万台迅速销售一空，没有买到主机的玩家只能等待下一次出货了。首发软件中《大众高尔夫PORTABLE》也取得了6万6千套的成绩。国内水货PSP的价格比起NDS更加被爆炒到疯狂的地步：将近5000元人民币。

《三国无双》新作意外发表

新闻爆炸性 4 后续影响力 3 （12月）



光荣公司目前的顶梁柱：《三国无双》系列忽然宣布将于明年2月24日发售第四代，对应平台仍为PS2，此前盛传《三国无双4》将在PS3上推出的说法已被证实纯属谣传。光荣在新闻发布会上拒绝透露任何具体情况，只承诺将“加入众多新要素”。

限于实际情况,此部分销售统计数据仅含括日本地区，数量单位:台。

04' 国际国内厂商简要回顾 Overseas & National Brief Report

索尼 SONY

1月1日	新年的第一天，中国大陆上的行货PS2终于正式登场，但从一开始就遭遇的惨淡状况，既让人有些始料未及，又令人觉得其实这是必然的结局。但这毕竟是中国游戏市场及TV Game产业在萌芽时期向前跨进的重要一步。
3月2日	Rockstar正式发表"横行霸道 圣安德列斯"，这个引领暴力游戏风潮的系列为PS2在西方市场的根基和江山做出了重大贡献。
3月4日	SCEA宣布美国地区PS2主机销量已突破2500万台，全球销量则突破7000万台。美国地区通过PS2上网的用户已达260万，超出了SCEA预定计划的10%。索尼方面苦心架设的网络已取得成效和地位。
3月11日	"真·三国无双2"在中国大陆地区正式发售，这应该算是迄今为止行货PS2为数不多的软件阵营中最知名的一款了。
3月24日	网络硬盘套装PS2在北美发售，硬盘预置FFXI，这也是它的PS2版在北美地区的首度登场。
4月8日	DQ5的复刻版"天空的新娘"出货突破150万套，一个重制版也可以在短期内就有如此成绩，足见国民RPG的威力，而与其互相抱定的PS2也是受益颇多。
4月13日	SCE方面宣布，对于整合了众多媒体功能的PSX，由于其销售情况不善，所以决定暂停生产。
4月27日	PS2网络套件全球出货量达到350万套，其中日本50万套，北美280万套，欧洲20万套。
5月	SCEJ自4月29日至 5 月 31 日于东京日本科学未来馆主办"PlayStation 与科学"的展览，其中展出了 PlayStation 系列主机相关硬件，以及很多未被采用的造型。
5月6日	FFXII的日版宣布延期到冬季发售，其美版也延后到了2005年。
5月13日	PSP具体规格于E3上正式发表。
5月19日	SCE对外宣布其PS系主机全球销量总计突破1亿台。
6月15日	SCEA宣布，北美PS2主机价格下调以来，其销量有了明显提升。
6月29日	SONY准备斥资50亿美元收购米高梅电影公司，这是它扩大娱乐控制范围以及为自己的新产品增加媒体和资源储备走出的重要一步棋。
7月初	索尼方面宣布将于15日推出PS2夏季限定版——珍珠白款式，定价20790日元（含税）。
8月30日	美国利用PS2上网的用户突破140万人。
9月24日—26日	在TGS展会前,索尼方面召开战略发表会,会上进一步公开了PSP的具体硬件规格以及全新的软件阵容,并且还有迷你型PS2的发表。在其几天后的展会中，PSP实体机首次与普通公众接触。
10月27日	SCE方面公布了PSP的最终售价及发售日，普通版19800日元以及豪华版24800日元的价格远远低于以前人们的预测，这也算是对此前任天堂方面公布的NDS售价的一个回击。
11月1日	迷你的70000型PS2在西方市场先期亮相。同样是在这一天，CAPCOM再一次故伎重演，宣布曾经的NGC独占作品"生化危机4"将会推出PS2版本。
11月3日	70000型PS2在日本发售。
12月12日	代表着综合媒体娱乐以及流行时尚的PSP在日本正式发售，SONY与NINTENDO的正面冲突全方位展开，业界将会发生谁也不会设想到的天翻地覆。

	PS2	PSP
1月	251009	
2月	187856	
3月	271822	
4月	178914	
5月	141453	
6月	116187	

	PS2	PSP
7月	184157	
8月	145051	
9月	136604	
10月	87662	
11月	372909	
12月	509463	354646

其实一份月间销量统计还不能如实地反应出PS2这一年中的起伏变化。看一下周间销量表就会知道，PS2从年初的周平均5万台开始，呈一种下落的趋势到只有两三万的样子。但到了11月间，销量陡然猛增到12万以上，并数次突破十万，甚至直逼20万，这其中大作（尤其是DQ8）的带动功不可没。

04' 国际国内厂商简要回顾 Oversea & National Brief Report

微软 MicroSoft

1月27日	微软宣布Xbox全球累计销量达到1370万台，看家大作《光环》突破400万销量。
2月21日	Xbox live第三次更新，追加更多功能。
3月17日	Xbox live成为英国青少年期待玩具榜第三名。
3月24日	微软发布次世代游戏开发平台XNA。
4月	受降价影响，美国Xbox单月销量达29万台，首次超越PS2。
6月	多家游戏开发商透露Xbox2将于2005年末推出。
7月16日	微软发布最新统计数据，表示Xbox live用户数量已破百万。
7月23日	微软年度业绩发布会宣布Xbox全球销量已达1550万台，美国市场占有率为33%。
8月6日	Xbox live用语音通讯器销量亦破百万。
8月	美国Xbox单月销量再度超越PS2
10月6日	微软发出"胜利宣言"，称有信心在下一次主机大战中胜出。与此呼应的是《光环2》预约人数超过百万。
11月9日	《光环2》正式上市，首日即创下240万份巨额销量。
11月16日	Xbox面世两周年。
12月3日	《光环2》全球销量狂飙突破500万。

微软高层总结Xbox在亚洲市场上的失利时，将其归结于主机外型设计不符合东方人理念、游戏数量不足、以及Xbox晚于PS2两年方登陆日本等方面的原因，并且信誓旦旦地表示决不会再犯同样的错误。另一方面，Xbox2将成为最先曝光的下一代主机，"2005年末"这个预定发售日期似乎已经触手可及了，如果一切顺利的话，我们在05年的E3或者其他的集会上就能一睹她的芳容。就连Xbox2的软件开发平台XNA也都早已公之于众，看来微软这一次是下定了决心要先下手为强。不管微软对形势分析是否正确、决定是否明智，一个足以让比尔大门偷着乐的事实是：作为游戏业的新来者，Xbox已经在全球范围内超越了NGC的地位，在北美市场达到了将近三成的占有率！在某些月份，借着降价促销活动的东风，甚至还能超过PS2，过一把"当月销量龙头老大"的瘾，俨然有与PS2分庭抗礼之势。凭借着天下无敌的财力，再出于比尔一统数码、电子业的野心，每个人都不会怀疑微软是一定会将这场战争进行到底的。君不闻微软的"胜利宣言"早已放出么？那就让我们拭目以待看谁能笑到最后吧！



其实人类"惯性"的力量是很强大的。当你已经习惯于购买某个品牌，其它的同类产品就很难再获得你的青睐。索尼当年可以终结任天堂的霸主地位，天时、地利、人和缺一不可。在这层意义上来看，Xbox取得如今的业绩，绝对已经不能算是失败者。从另一个方面来讲，微软如何克服自己作为一家PC软件厂商的"惯性"，使用更加灵活的策略与索尼数十年来引领时尚潮流所积累的底蕴相对抗，也正是成败的关键所在。

再回过头来看看2004年Xbox平台上软件的表现吧：欧美软件商大多不吃"独占"这一套，像EA之类大鳄厂商出品的游戏固然常有怪物级销量，但却由PS2拿走了利益大头。GTA、模拟人生等等移植作品再次证明XB跟在PS2身后亦步亦趋是没有任何前途的。而忍龙、DOA、寓言等等"独占大作"充其量博来一个叫好不叫座的局面。惟有"光环"仍然充当保驾护航的角色，但又怎能与PS2的海量软件抗衡呢？2005,微软任重而道远矣！

1月	4245
2月	3049
3月	2594
4月	2342
5月	1433
6月	1400
7月	1679
8月	1343
9月	1173
10月	1097
11月	8185
12月	3568

04' 国际国内厂商简要回顾 Oversea & National Brief Report

任天堂 NINTENDO

任天堂在日本家用机市场的地位可谓一年不如一年，无论其再如何努力，要想重振FC时代的辉煌已然无法实现。GC在日本的销量虽然可以"笑傲"XBOX，然而其与占据王座的PS2相比仍然是遥遥无期，两者之间的距离反而是越来越大。这一轮的128位家用主机大战，任天堂无疑再次输给了索尼。如果说N64的失败还可以归结于准备不够充分、发售日期过晚的话，那么这次的GC可以说是很明显的蓄谋已久，仍然落得如此结果；最后连曾经宣誓"效忠"的CAPCOM都离GC而去，可见任天堂在家用机市场的号召力已经远远下降。04年上半年业界曾经一度盛传任氏将终止下一代家用机的开发，虽然岩田社长立马对此进行了坚决的否认并表达了任天堂对下一轮战争的踌躇满志，不过相信明眼人都能看得出来如今日本游戏厂商对任天堂所抱有的严重不信任感。如果不能争取到第三方厂商的大力支持，再次称霸的目标，也许将永远只是任天堂一个无法实现的梦想。

同时，由GB系列主机所筑成的掌机帝国作为其赚钱的最大利器，同时也是任天堂在游戏硬件市场的最后一大块阵地，在2004年受到了来自索尼PSP的正式挑战。对任天堂而言，这是一场没有退路的战争，也是自GB诞生以来面临的最严重的一次威胁。在发售前的宣传战中，任天堂先后两次抢在对手之前发布NDS的规格与价格，接着又先后两次被索尼的"后发制人"策略所反制；即使其领导人再怎么以看似平静甚至是不屑的态度出现在新闻发布会上，相信大家都能感受得到这次任天堂是真的急了。面对索尼突如其来的强劲挑战，任天堂先拿NDS抵挡，再推出GBA2一招定乾坤的如意算盘打的虽好，恐怕这次无法顺利实现了。不过相信凭借着任天堂多年来在掌机方面的经验以及众多软件厂商的强力支持，起码与索尼二分天下的局面还是不难实现的。2005年，祝任天堂走得更远！



1月初	任天堂夺得2003年软件销量第一名。
1月21日	任天堂发表全新双屏触摸掌机NDS
1月29日	口袋妖怪热潮再度席卷日本
截至2004年2月	GBA美国销量突破2千万台。
2月初	GC降价导致美国方面货源供应不足。
3月初	任天堂严厉打击GBA ROM下载网站。
4月	"FC MINI"系列在日本意外热卖。
5月初	任天堂于E3展上发表NDS外形及软件阵容。
6月下旬	任天堂欧洲总裁透露GBA后续主机开发计划。
9月16日	GBASP开始全球范围大幅降价。
9月21日	任天堂公布NDS价格与发售日。
10月初	任天堂意欲进军动画电影制作业。
11月12日/12月2日	美/日版NDS首战告捷。

看一下2004年中任天堂旗下GC、GBA、GBASP三大主机的销量，可以发现其很明显呈现出下滑的态势。尽管因为GC与SP的降价策略使得主机销量一度反弹，然而最终还是难挽颓势。好在年底主机销量的大幅增长以及NDS的正式发售还是让喜欢任天堂的玩家们看到了不小的希望。生化危机4与预定今年发售的塞尔达传说"成人版"也许会让GC在垂暮之年最后一次散发光芒；兼容GBA游戏的设计反而可能会是NDS这样一款以创新为卖点的掌机立于不败之地的杀手锏。

	GC	GBA	SP	DS
1月	75934	37711	210289	
2月	36658	22090	242404	
3月	35854	18741	188530	
4月	25294	18066	164293	
5月	23051	19116	138166	
6月	18649	9695	110049	
7月	33413	10378	146959	
8月	33679	12151	176602	
9月	24750	5777	167237	
10月	24850	5213	164115	
11月	21408	3273	135463	
12月	169126	6866	346764	1286074

04' 国际国内厂商简要回顾 Oversea & National Brief Report

神游 iQue

2003年9月25日，任天堂在日本召开新闻发布会，正式宣布将要在中国大陆市场发售一款针对中国消费者的游戏主机——"神游机"。自此，"神游机"宣传事业的第一炮打响了！特别值得注意的是，负责"神游机"在国内各种事务的企业并非任天堂自己，而是任天堂和美国SIRIC GRAFICS公司的高层人员颜维群分别出资50%创办建立的"神游科技有限公司"（iQue）。在任天堂公司的关注以及神游公司的全力运作之下，"神游机"于2003年底陆续在广州、上海等城市的超市连锁店内正式销售。到目前为止，"神游机"及各项相关事业已经开展1年多时间，在这期间，iQue公司做了哪些工作，而实际效果又如何呢？

04年初期，神游公司的工作重点放在"神游机"事业上，相继在国内多个大、中型城市举办形式丰富的活动，除大力宣传神游主机外，更把"家庭同乐"作为一项突出的重点。实际证明，这样的做法十分有效，确实吸引了很多家长带领自己的孩子积极参与。通过这样的事实，我们可以清楚地认识到，游戏在中国绝非没有出路，缺少的或许只是适合我国国情及市场需要的正确的引导和运作方式。可以说，神游公司在这一方面，成功大胆地迈出了尝试性的一步。

随着"神游机"事业的顺利进行，iQue公司的工作也进一步得到拓展。2004年年中阶段，神游公司将小神游GBA引入我国市场；而在10月份，更是成功地推出了中国大陆行货版GBASP产品——小神游SP。这两项举措，可谓给长时间以来不得不使用水货产品的广大中国玩家带来了巨大的实惠。通过优质、高效的服务以及行之有效的宣传手段，iQue及"神游"产品形象渐渐深入人心。

步入全新的2005年，回首过去一年"神游"在我国市场所走过的发展历程，感慨颇深、领悟颇多。即使抛开其他因素不谈，单是勇敢地涉足我国游戏市场、敢于去做"第一个吃螃蟹"的人，iQue公司的魄力及勇气就很值得我们赞扬！神游及其系列产品也必将成为我国电子游戏事业发展过程中的一座里程碑。此外，神游事业的顺利开展也离不开日本任天堂公司的全力支持，我们能够看到国外游戏巨头对于我国游戏市场的关注。可以说，我国游戏市场的大门已经被"神游"这块试金石敲开，在不久的将来，我们就能够迎来国内游戏娱乐产业的全新的辉煌。

2004.1.11	1月11日下午，神游公司于上海花园饭店兰花厅内举行了别开生面的iQue游戏试玩比赛，有许多家庭参与，并有来自上海电视台、解放日报等媒体的记者到场进行报道。
2004.1.16至1.18	iQue携神游机亮相在北京展览馆举行的首届"中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会"（ChinaJoy）。1月17日上午，iQue董事长颜维群博士在高峰论坛上发表专题演讲。
2004.2	iQue推出全新的"iQue欢乐家庭装"。其中包括一台共游盒和一台共游机。通过共游盒，可以连接一台神游机和三台共游机，最多支持4人游戏。
2004.6	iQue在上海、广州及成都的指定地点开始举办"欢乐暑期神游送好礼"及"神游亲子夏令营"活动。
2004.6	小神游Game Boy Advance的正式上市。
2004.7.30至8.5	2004年7月30日至8月5日，神游公司和经销商筑波公司在上海合作举办"第一届神游游戏大赛"。
2004.9.4、9.11、9.12	神游公司和经销商深圳京仕电脑公司在深圳书城举行办宣传活动，现场设有包括神游机及小神游GBA在内的游戏试玩。
2004.9.29—10.10	国庆节期间，神游公司在众多城市举行"阳光游戏 欢乐黄金周！"活动。
2004.10	神游与次世代商城合作，开展面向全国用户的神游全系列产品邮购服务。
2004.10	神游在线软件开放下载。从此，消费者可以在家中通过网络轻松享受到神游在线提供的各项服务。
2004.10.15	神游公司向媒体发布了官方通告，宣布小神游SP计划。
2004.10.27	小神游SP正式在中国市场发售。
2004.11.10	"神游杯"全国小神游SP设计大赛正式开始。2004年12月25日圣诞节，活动最终结果公布。
2004.12	小神游SP中国龙版本周末在北京上市。

惊喜 Excited

这是对我们期待心情的最大回报，在我们享受这些愉悦的同时，请感谢那在背后制造出它们的人。

Touch is good

by 无无

其实在现在这样死气沉沉的游戏市场中，很难说有什么值得人惊喜的东西。毕竟现在的游戏界更多的是千篇一律，更多的是赤裸裸的商业利益，你死我活的强抢豪夺，这能让人惊喜？于是我们只能在一堆难以创意重复的游戏里怀念往昔。没想到，年底时却出现了最令我个人惊喜的东西，NDS。NDS和PSP的大战打响第一枪的时候，我才发现已经到了主机换季的时候了，自己居然完全没意识到。也许是3年多的等待有点麻木，也许是对掌机大战还不适应，更也许是这几年的业界已经让我很难提起兴趣再来关注了吧。不管怎么说，NDS在年末的到来，是2004年游戏界给我的一个惊喜吧。它给我们带来的不仅是两个屏幕和触摸屏，也不仅是新掌机帝国的可能性，我所看到的是两个游戏圈中久违的字：创意。新技术带来的变革性创新已经足够令人心动，不仅是和固守传统想靠性能与炒作取胜的PSP走上了完全不同的路线，也给了诸多游戏厂商一个展现技术实力反叛游戏界传统的机会。从这个意义上来说，还未开战，NDS就已先赢了三分。从之后发售的游戏的实际效果来看，NDS绝对没有让任何一个期待它的人失望，应用到新技术的游戏给人以完全不一样的游戏感受。其实总感觉SONY是开创的先锋，老任是固守成规的代表，但从新鲜创意的NDS和死走老路的PSP来说的话，二者的头衔是不是该反过来了呢？今后应该会有更多的新创意游戏出现在NDS上，虽然很有可能销量低靡。但没关系，这绝不是游戏本身的错，而是整个业界的错。换句话说，如果NDS战死沙场，那会是整个游戏界的悲哀。



东方不亮西方亮

by 荇苿

做游戏杂志编辑最无奈的一件事情，就是不得不去尝试一些自己本来并不是很关心的游戏。但如果要从好的方面来看，也可以说这给自己提供了不少惊喜的机会。如果不是因为"工作需要"，也许就会跟这些独具特色的好作品失之交臂。

当我站在2004年的年末回望，我的脑海里会浮现出这样几个游戏的名字：《超能力特警》，强大物理引擎在游戏中的完美运用，技术力和想像力的结合；《007：得与失》，大打明星牌的同时游戏的品质也保持了相当水准；《纽约街头教父》，暴力的噱头下彰显美国人追求自由的个性；《陷阱：失落的冒险》，诙谐的风格和精巧的流程设计证明了西方人也可以做出很细腻的东西；《荣誉之战》，在李连杰和"元家班"的指导下欧洲的游戏制作者居然也能抓住一点"中国功夫"的神髓……

打住打住，你说的怎么都是欧美游戏？——一定会有人这么质问我。没错，我要说的正是欧美游戏的繁荣。作为一个美、日通吃的玩家，我无意于打压一方、抬高另一方，更不想发表什么"西风压倒东风"的言论。我只是希望一直以来习惯于日式风格的朋友们，可以把自己的眼界放得更宽一些。众多日本游戏厂商纷纷推出偏向欧美的作品，任天堂甚至把新硬件NDS的首发地点放在了美国，都证明了他们对于这个大市场的重视，那么我们玩家为什么不能多关注一下这个或许使你感到陌生的世界呢？

艺术不分国界，游戏同样也不分国界。固然，每个国家都有自己独特的文化底蕴和别人所不能模仿的精华，但是优秀的作品是可以感染所有人的。"欧美游戏高还是日本游戏高"之争可以休矣。

意外 Unexpected

没有人甘于平淡，放纵自己的心情和感受——"哇"的叫出来吧，当你觉得意外的时候。

神游的逆袭

by 北斗

如果说03年年底神游机的上市多少还只能算是行货PS2的陪衬的话，那么今年神游公司一系列的重大举措则早已将停滞不前的后者远远抛下，成为了现在我国行货游戏市场的一面旗帜。两者地位的彻底互换以及神游公司的异军突起确实超出了相当多玩家当初的预想——当然，这其中也包括我自己在内。

神游机的发售，其实并不能在我国玩家之中引起多大的反响——毕竟N64早已是台过时的主机，即使以行货的身份登场，也很难将大家的眼球从绚丽的次世代主机之上吸引过来。低调的登场姿态以及去年年初时与行货PS2的一派"难兄难弟"景象，让不少人都以为神游公司将会止步于此。然而出乎大家的意料，之后不久神游就发表了行货版的GBA；更加令人捉摸不透的就是紧随其后行货版小神游SP的发售。

这里最意外的并不是行货掌机的发售，而是为何不在一开始就发布更加时髦与流行的SP？毕竟老版的GBA无论从外形还是从背光性能上来讲都远不及SP，唯一的优势只有价格。倘若只是发售行货GBA也就罢了，然而小神游SP竟然紧跟着就给推出，这无疑是将小神游GBA自绝生路的举措。从某种意义上来讲，小神游GBA可以算是典型的"出师未捷身先死"了。也许神游公司根本就没打算过在小神游GBA上花多大的功夫，其看似仓促的登场，或许仅仅是神游公司对我国掌机市场的一块探路石而已。

不管怎样，最近神游公司对小神游SP一系列大张旗鼓的宣传和促销手段的确让我们看到了它的诚意，也让不少玩家重拾了对行货主机的信心。孙子兵法有云"兵者，诡道也"，希望在新的一年里，我国的玩家能够从各种"意外"之中得到更多的实惠。

掌机界的乾坤逆转

by 小沛

什么是史上最强的RPG游戏？《口袋妖怪》。听到这个回答大家应该不会感到意外吧？当初拯救了GB的大作，如今保着任天堂的掌机一直走到了今天，NDS上预定推出的两个续作大概也能为主机争得不少销量，在2004年末之前，任天堂的掌机王者地位一直都是坚不可摧的。可是如果现在要问哪款掌机是最受欢迎的，恐怕就会听到一个不同的声音了，那就是——PSP。

众所周知，从GB时代开始，同期的其他掌机都有着大大超越任氏掌机的实力，似乎任天堂向来不怕比自己机能强的对手。可是这次不同了，2004年的E3展上两款掌机初次亮相的时候，这两个厂商就较上劲了。显然当时PSP游戏的完成度不高以至不能使玩，但是其时尚的外形却给了NDS重重的一击，于是后来NDS终于以新面目示人。虽然现在胜负难定，不过任天堂的NDS要想彻底打垮PSP恐怕难于登天。难道刚刚涉足掌机界的索尼就想称雄家用机和掌机这两个领域？而征战掌机界多年的任天堂，如今创意也已经枯竭了吗？

曾经种种猜测都不认为任天堂的地位会被轻易动摇，人们对双屏所能带来的全新体验都充满了期待。但现在看着这两款掌机，我不得不说，NDS的确是一款令游戏厂商发疯的掌机：完全发挥双屏加触摸的游戏有几个？传统的大作是否都适合在这款掌机上推出？这些问题与其说是令我意外，恐怕都有些失望在里面。没想到任天堂为了对抗PSP竟然会拿出这么一个过渡产品，现在GBA2的消息已经逐渐有了眉目，这再次证明了NDS不是正统后续机种，而是任天堂为了不让索尼唱独角戏所设下的绊脚石。如今这个绊脚石似乎也把厂商们给难住了，首发了十几款游戏之后便迟迟没了动静，虽然后续还有上百款游戏，但都是发售日未定，甚至还有中途宣布停止制作的现象……

任天堂的掌机时代就要终结了吗？2004年末展开的掌机争战留给了2005一个不小的悬念，时间自会给出答案。



失望 Disappointed

失望并不意味着失败，从某种角度出发去看，或许你会发现这竟然能带来一个全新的心境。

当心情落到谷底时候

by 布塔

每次想到行货PS2在国内大陆市场的境遇，心中就充满了很难用只言片语准确形容出来的感受。其间夹杂着无奈与失落，或许，还有些别的什么东西。

SONY宣布将要发展大陆市场PS2事业，当初乍一听到这个消息，我真的是非常兴奋，也许很多玩家也都和我一样。一时间，有关于行货PS2的各种讨论和猜想成为各个坛子及游戏网站里的最热门话题。我感觉自己似乎真的已经踏上康庄大道，眼瞧着就能够和国外玩家一样，堂堂正正地去玩自己喜欢的游戏了（或许在这里用“堂堂正正”这个词语并不是太合适），一切就要好起来了！

可是接下去，事情的发展就不再如想象一般顺利了。不管官方给出怎样的解释或说明，那迟迟不予确认的消息以及仍不确切的发售日期难免会给我心里蒙上淡淡的一层阴影。

2004年元旦。型号为50009的中国大陆行货版PS2主机终于在广州和上海两个城市上市了。可是有谁能够想到，名气偌大的PS2在国内市场的发售景象竟会是如此的低调。虽然各指定销售点按照SONY官方的要求统一进行了布置和准备，但门庭冷清的场景看上去实在是让人心寒。在众多媒体的有关报道中，也能够多次看到“低调”、“悄然”之类的词语，如此的经历对于SONY来说也许是头一次。大陆版主机自发售之日起至今已经有整整一年的时间了。客观地来讲，在过去的这段日子里，50009型号PS2的处境并不顺利。从前心里面的期待慢慢地变得不再那么明亮……我确实很想知道，这究竟是因为什么呢？



我国的游戏市场与其他国家相比有很明显的特殊性，这一点认识应该是有的。然而就真的没有办法去改变或去扭转么？也许这才是在对于行货主机价格如何高、软件如何少的抱怨之外，而最值得讨论的问题所在。无论有着怎样的问题或不满意，SONY大胆推行大陆版PS2行货战略的行为确实算是在我国家用游戏机领域正规化中迈出的新的尝试性的一步。即使无法让长久以来深受水货及盗版产品影响的玩家立刻拥有“光明”，但至少能让我们看到了一线曙光。或许并不很明亮，但却能指引方向。

无所谓，也就没有失望

by 唯夜

其实这一年对我而言，感觉挺平淡的，也许我天生就是个神经线路迟钝的人吧。但事实就是如此：无有期待，也就不会失望。这并不是说我已经练到了那种超然物外、笑看风云变幻的地步了——我没有那个境界，也远未到那个地位，只是一个渺小的普通人而已。但就因为是这样，才可以做到随风逐浪，在外力的动荡中看着它们与自己擦身而过。那些只是身外之物而已——这么想，就可以做到淡然了。

同事跟我说，你不是生化fan吗，生化4跳槽移植的事你就不没什么想法？但其实还真没有什么。就像上面说的，我是生化fan，但从不是CAPCOM fan。我喜欢的只是特定的游戏而已，从没有想过拴在某个厂商身上做死忠。哪个厂商没出过品质低下的游戏，哪个厂商没干过唯商业利益是图的事儿呢，非要把自己的感情拴在一个矛盾混合体上的话，只能是把自己弄得也很矛盾。

开明地去思考的话，可以做一个很舒服的fan，这点适用于厂商，也适用于游戏。我喜欢生化，但也绝对承认它品质的起伏以及如今日落西山的趋势。我喜欢生化，只是因为它是生化而已；所以它放在哪个平台上出，都是无所谓的，关我什么事，到时候照买就是了。

但说到CAPCOM，从游戏制作的造诣角度而言，它被很多人奉为“天尊”，但其实它作为商业运营中的一个个体而言，却是很欠缺眼光和远见的，说白一点儿，它不会做生意。这许多年来它一路起伏、跌跌撞撞、迫于无奈反复无常的做法，的确是令很多支持它的人失望和伤心。

世事无常，非我辈可以预料，也只有坦然受之了，享受一个平常人的快乐，心头不被多余的事充塞，我想是最重要的。

感动 Moved

总有一些东西让我们无法舍弃：困境中收到的祝福，朋友们无间的友谊，还有那一段非凡的游戏体验……

那一瞥的感动，被DQ8所征服

by 龙马

SQUARE-ENIX，这个标志我已经见过很多次了，刚开始的时候感觉有些惊奇与不适，但慢慢地变得习惯起来，直到这个标志在熟悉的“勇者斗恶龙”的音乐声中浮现，我突然觉得，有一份感动，在一瞬间飘忽地从胸中掠过。



杨·威利和莱茵哈特，看过“银河英雄传说”的朋友对这两个名字都应该不会感觉陌生。一个是拥有神一样的智慧、一生中未尝败绩的“不败的魔术师”，一个是拥有天才统帅能力、所向披靡的“常胜的黄金狮子”，想必大多数人都曾联想过“若是这两个人联手的话，将会是什么样子”吧？就如同三国迷会想象曹操与刘备合作一样，当然，这是不可能的。但是在现今的游戏业界，这一构想实现了！SQUARE和ENIX，这两家公司旗下推出的众多优秀作品不知曾打动过多少玩家的心，其中尤其以RPG游戏为代表。SQUARE的“最终幻想”系列与ENIX的“勇者斗恶龙”系列在玩家心目中的地位可谓至高无上：一个是打破传统、充满幻想风格的创新代表，一个是深沉稳重、深邃博大的日本国民游戏，这两个系列一直作为两家公司之间战争的最强武器而不停地较量着，玩家们也一直对“FF”与“DQ”之争津津乐道。可谁曾想，有这么一天，SQUARE的标志会出现在ENIX的招牌大作“勇者斗恶龙”的开场画面中。在令人唏嘘感叹之余，一种莫名的感动渐渐地浮现出来：两大顶尖RPG厂商联手，将会制作出什么样的游戏来！而进入游戏后，更是被感动的热潮所吞噬，几乎是热泪盈眶地在进行游戏，这是一个怎样的DQ呀！游戏有着最终幻想般帅气十足的人物；原来只能看到刀光剑影的战斗也变为了敌我双方你来我往、火爆华丽的战斗场面；而整个游戏就仿佛是一个鸟山明的世界，到处都可以看到鸟山风格的人物，第一次体现出了鸟山明人设的魅力。DQ8有着FF的超强画面表现力，同时还保留了DQ的神髓，可以说是集两系列之大成于一身，绝对是04年最精彩游戏之一，怎能让人不为之感动？



04年过去了，我很怀念

by 小沛

2004年似乎过得特别快，闭上眼睛，仿佛昨天还是03年末的China Joy，仿佛刚刚送走令人激动不已的E3，仿佛还沉浸于东京电玩展中的试玩，仿佛仍在期盼两大掌机的到来。可是猛然睁开双眼，我们现在已经踏入了2005年的门槛。

这一年为何过得如此飞快？时间从指缝间的流逝有如握水于掌中，越是想要紧握越是去得匆匆。看来是过去的一年带给我们太多的感动，欢乐的时光便在欣喜之中飞逝无踪了。《电软》走过了10载，迎来了更富挑战的2005年，编辑们的辛苦换来了杂志不断的发展，感谢读者给予我们关怀的这10年；感谢游戏界精彩纷呈的这10年。新的一年必然会有新的惊喜，新的一年必然会有新的改变，我们将在新的一年为读者带来更多的精彩，更希望在2005年会得到更多读者的青睐。我们一直在努力开创杂志崭新的未来，相信第11年，一切会更值得期待！



求道 破坏 大成 修罗殿

修罗殿的真意：为游戏苦修，终成大业。以“达”字为标准，成就常人所不及的领悟造法，实现游戏的最高表现境界，突破难度极限。

修罗殿的目的：本栏目的降生意在寻解“游戏的最高境界究竟为何”，求使众生探破修罗道的法门。

修罗的原意：修罗，全名阿修罗，梵名为ASURA。阿修罗是印度远古众神之一，被视为恶神，属于凶猛好斗的鬼神。

本期焦点：宿命传说2极限连击

PLAYER：露西亚的饭撕

修罗王！

★游戏：宿命传说2日（中）文版
★时期：剧情进行至挑战最终BOSS之前。
★目标：达成950以上的高连击
★我方角色：衮达斯，莉亚拉，凯依鲁+任意一人
★敌方角色：世界各地出现的敌人瘦身绅士
★难度：UK难度

传说系列每作的连击系统可以说都是fans们最关心的话题，《宿命传说2》也不例外，今天我们就来探讨一下本作的极限连击。在此之前，我们先对与连击息息相关的概念进行一下讲解。

灵魂爆裂状态，即SPIRIT BLASTER状态，简称SB状态。这个值与角色的BLASTER COUNT值（简称BC）有关，当BLASTER COUNT值的总数达到1000的时候，角色进入SB状态，时间持续6秒，该状态下不会硬直、不会消耗SP、TP消耗也相对减少，我方角色在该状态下还能发动秘奥义和具现晶术。大家请注意不会硬直这一点，这就是为什么本来连得好好的，可敌人一旦进入SB状态后连击就不能继续了。与SB状态相关的BLASTER COUNT值在战斗中的增减如下：

给予晶术以外的伤害	+1
给予晶术伤害	+2
受到晶术以外的伤害	+5
受到晶术伤害	+10
受到致命一击	+30
防御成功	+8
魔法防御成功	+10
回避敌人攻击成功	+10
打倒敌人	+10
攻击被防御	−2
打出TECHNICAL SMASH	SMASH加算值X 4
战斗结束	获得GRADE X 25

（注：当BC值达到1000变成SB态后本值归于零，然后重新累积，战斗结束后BC值如果超过1000，则按999计算）

有了上面的数据，玩家也就可以初步理解保持连击的原理了。最重要的一点就在于尽量避免敌人进入SB状态，这也是本文所要探讨的中心话题。

用SP分享法出秘奥义。这可能也是大家比较感兴趣的话题吧：大家都知道秘奥义需要在SP达到满点100的时候才能发出（如果选择SP轻减4可以在97时就能发出），但是角色一旦进行攻击则SP肯定不为100，也就不能放出秘奥义了，所以一般秘奥义都是在不减SP的SB态放出的。其实，女主角莉亚拉的晶术的辅助效果里有一种叫SP分享的，能在发出晶术的同时给予我方角色15点的SP补充。利用这点，只要在快捷键L2或R2上设定莉亚拉的晶术并且装备辅助技能SP分享，然后一直按住快捷键让晶术处于蓄力待发态，并操纵里昂、凯依鲁、或罗尼上前用装备辅助效果秘奥义的奥义攻击（如果先用普通技攻击再用奥义则怕SP不够），在命中敌人的前提下，并且在奥义攻击的某个时段（具体下面将有说明）松开快捷键放出晶术并按圆圈键，就可以在非SB状态下使用秘奥义了！

讲解了上面的概念，下面来讲讲连击原理：由于敌人受到普通攻击其BC值也会不断增多，达到1000点就连击不能了，所以，攻击中一直使用普通攻击+晶术攻击的方法来达到高连是不现实的，我们还得找到另外一条途径才行！讲到这里，不知道有没有玩家想到什么好办法了：对，本文所介绍的SP分享法出秘奥义的方法也就要用在这里。由于秘奥义是



↑963连击顺利达成！这是战斗中的画面。

不会增加BC值的，一次奥义攻击加上使之出秘奥义的用于SP分享的晶术全部命中也才加11的BC值，比上去一通疾风暴雨般的连击好多了，而且每次得到的hits也要高得多。这就为达到高连提供了理论依据！利用凯依鲁和衮达斯（因为罗尼的秘奥义非常古怪，不能接续）交替出秘奥义，莉亚拉SP分享帮2人补足SP，这样就避免了敌人很快就会SB的问题。另外二人的奥义选择也是有学问：最好的选择是凯依鲁的疾空连杀剑和衮达斯魔人灭杀暗，因为这2个奥义的秘奥义攻击时间很长（尤其是后者！3周以后可以出真神练狱杀就更长了），可以让莉亚拉的SP在这段时间内得到充分恢复。

实战前的准备：说实话这个准备的过程是相当漫长的，对凯依鲁和衮达斯的命中要求要达到满点300，对莉亚拉的咏唱要求达到最少210以上，如果追求极限的999hits，也需要达到满点的咏唱速度300。武器



↑战斗后的结算画面，大家可以看得更清楚点。

方面最好能附加上属性，而且属性等级越高越好（这也是为什么选择瘦身绅士的原因，因为它不仅hp是普通杂鱼中最高的，而且全属性抗性，否则一般的敌人肯定还没达到高连就已经挂了）。这个准备的过程推荐去种黄金种子换LV8的加命中和加咏唱的装备，并且用本作有名的换称号BUG育成人物加命中和咏唱，估计备战时间：200小时以上吧！

实战开始：推荐去娜娜莉家附近沙漠地区转悠，碰到瘦身绅士的几率较大，战前给另一名参战角色身上装备可以在战斗中切换人物的饰物"选月者"，把除了由自己控制的其它三人都调成指令防御5攻击1，而且衮达斯的身位紧贴凯依鲁。在碰到瘦身绅士以后，使用道具"一律减半"，然后操纵凯依鲁用普通攻击把它逼入左边角落（这点很关键，否则在战斗中用选月者切换到衮达斯发完秘奥义再切换到凯依鲁的时候会发现凯依鲁主动后退到原来位置了，就不能再连了），然后一直攻击绅士到第一次SB态，等其恢复后（这是为达到最高hits效果





让BC先清零），就可以开始无限连击了。先出疾空连杀剑，再用上面所说的方法SP分享出他的秘奥义，等到秘奥义一结束，立即调出菜单切换到角色褒达斯，然后出褒达斯的魔人灭杀暗并用SP分享出秘奥义。由于褒达斯秘奥义的时间是很长的（能出真神就更好了），等完成后再次切换到凯依鲁的时候，莉亚拉的SP也完全恢复了，于是重复上面的步骤……

这里还要说一下大家需要注意的几点：首先命中一定要够！这是因为秘奥义是要在奥义命中的情况下才能出的。同理莉亚拉的咏唱也要足够快，还有就是有时候可能会出现疾空连杀剑命中了hits却断掉的情况，原因未明，可能是个BUG（遇上了就怪自己倒霉吧……）。最后要注意的就是使用SP分享出奥义的时机了，这也是很有讲究的，需要大家在实战中多加练习。

这里的图是笔者2周的记录，用下级晶术SP分享达到了963hits的高连，可惜再继续下去的话绅士就SB忘了。但需要指出的是，999连击也是成立的，前提是咏唱速度快到可以用中级晶术出SP分享（中级的hits比下级的多一些），或者达到3周了可以出增加更多hits的真神了。光是靠2周的下级晶术来分享达到999是比较困难的。可惜笔者3周的完美记录却丢失了，不能为大家献上999hits的截图，这不能不说也是这次的遗憾之一吧。

修罗之道的极致!本期特选记录!!

DC版机战α最终BOSS“一骑讨”

PLAYER：独孤求败

面对DC版原创路线最终Boss白河愁所驾驶的真·古兰兹，大家一般所选择的打法应该都是全员出击，以众击寡吧，这样就算白河愁再强，最终也还是会倒在人海战术下的。不过正所谓以多打少、胜之不武，各位有没有想过堂堂正正的以一己之力击倒白河愁呢？粗看起来这似乎是个不可能完成的任务：他令人胆寒的五次“奇迹”以及两动，再配合真·古兰兹的缩退炮（1-12格射程，7000的攻击力）会让面前的敌人无所遁形。不过只要精密策划、合理调配，“一骑讨”也是完全可以实现的哦！为了达到这一目标，让我们先从最强角色的育成开始说起。



为了应对白河愁的超强势攻击，我们选择育成的角色为主角以及其恋人，选择路线为超级系。选择主角是因为在通关过程中主角出场的次数最多，便于培养能力。到了游戏后期，二人合力驾驶龙虎王和虎龙王，也能最大限度发挥机体能力。而最重要的一点在于：在游戏开始时可以对主角资料进行设定，由不同的生日、血型来决定主角所拥有的精神指令与特殊能力，这对于挑战白河愁至关重要。

1.在游戏开始的设定中，请选择主角生日为11月11日、血型B，精神指令为“奇袭”、“期待”、“舍身”、“战栗”、“大激励”、“奇迹”，特殊能力为SP回复。主角的恋人设定为1月2日生，B型血，精神指令为“努力”、“必中”、“气合”、“热血”、“隐身”、“魂”，特殊能力也是SP回复。

2.主角格斗能力的成长培养以及极限的等级：角色格斗能力的高低，决定了使用格斗武器威力的大小。能力的成长取决于击坠敌机的数量。举例来说，如果用格斗武器击坠5机，那么格斗能力便会成长1。同样如果使用射击武器击坠敌机，射击能力亦会成长。想要单机击倒白河愁，要求主角的格斗技能不能低于500，这就要求游戏中绝大多数敌机被主角击坠。玩家要在每一关仔细思考，反复尝试，以求主角的最高击坠率。这是最重要也是最需要耐心的一步。当你看到主角一机将满屏的敌人转瞬消灭于谈笑之间时，心中一定会充满了自豪与满足感的。

至于如何才能将主角等级练至99级，我建议大家在第50话的分支剧情中选择“ラ-・カイラム队”，然后在第55话“驱け拔ける岚”这关中使用自杀练级法（让主角龙虎王全灭敌人，再用自爆或者地图兵器击落母舰，如此反复）。等级练高后的优点便是各项能力大幅度提升，不用担心机体的命中率、回避率以及SP的上限，还可以实现两动。

3.龙虎王及虎龙王的机体改造全满，最后的奖励改造选择“运动性”。需要注意的是，主角初期所乘坐的古伦加斯特二式的改造不会继承，所以要在第47话前留有足够的资金，最后不要忘了给机体挂个“ハロ”。而武器的改造全部选择格斗类型的就可以了。这样，在最终话“众神之黄昏”中，你就可以使用这台超强的龙虎王向白河愁发起挑战了。真·古兰兹的厉害之处一点在于前面说过的缩退炮，以及受到一定伤害后就会使用“ド根性＋奇迹”的精神组合，而且次数达到五次之多。“奇迹”所附带的“必中”效果会持续一回合，加上白河愁的“两动”，即使使用“必闪”也无济于事，而应对的方法当然是主角恋人的精神指令“隐身”了。隐身的作用是使敌人一回合内无法攻击到我方，具体挑战过程如下：

1.由龙虎王一机出击，先使用主角精神“奇迹”，恋人的精神“气合”、“隐身”，将自己的气力提升至145，附带加速效果。变形为虎龙王，移动到真·古兰兹附近待机。接下来变形为龙虎王，用格斗武器攻击他（武器列表中的第二中格斗武器最为合适）。白河愁受伤后会使用“ド根性＋奇迹”，用龙虎王再攻击他一次（会被“必闪”效果闪过，所以使用任意武器随便攻击一下便可），回合结束。

2.因为“隐身”的作用，白河愁本回合无法出手攻击。又回到我方攻击回合，重复以上过程。当白河愁最后一次精神组合“ド根性＋奇迹＋铁壁＋战栗”出现后，主角便可直接使用“舍身”结果了他。

看了以上步骤，可能有人有疑问：怎么挑战过程中，龙虎王与虎龙王可以“三动”？机战史上从未有过这样的事情啊？没错，我并没信口胡说，你也没有看错这是确确实实的事情。其实理由很简单，机战α中的角色均可实现“两动”，只要等级足够便可。像阿姆罗、卡缪这类真实系的NT机师一般在60级上下就可“两动”，而超级系机师绝大多数要到80级以上才可“两动”，这也是为何要将主角和恋人练到99级的原因。当两人等级超过80后，主角与恋人就双双实现“两动”，通过变形切换龙虎王和虎龙王，就可以“三动”了，这倒是一个非常意外的发现。



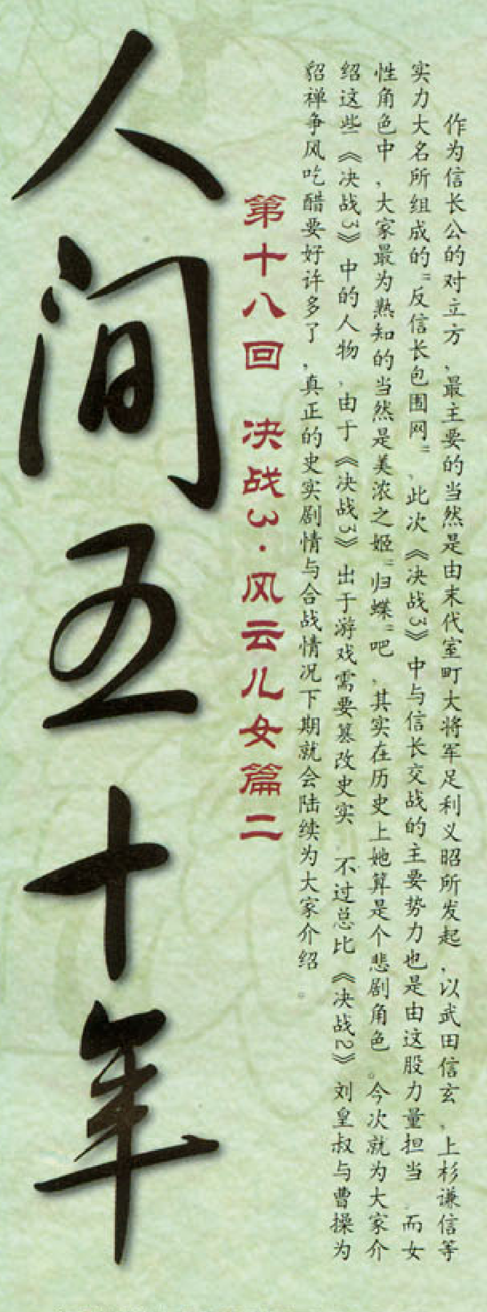
另外，99级的主角与恋人SP值高达250左右，这样才有足够多的精神可以从容应对。格斗超500，武器改满，这样龙虎王的每一击才能追使白河愁使用“ド根性＋奇迹”，减少作战回合数，顺利击倒他。虽然挑战过程看似简单，其实培养最强角色的条件缺一不可，否则就算你练就了一个等级99、射击超过520的王牌机师阿姆罗，一样是无法单独挑战白河愁的真·古兰兹的。以这样的主角驾驶着龙虎王挑战DC版机战α任何一关均不成问题，堪称最强！

500元大奖等你拿

修罗殿第四期闪亮登场，500元大奖由“露西亚的饭撕”以“《宿命传说2》超强极限连击”夺取！本期另一选登记录是由“独孤求败”通过信件投稿的“DC版机器人大战α最终BOSS一骑讨”，也将获得稿酬以及精美的纪念品作为奖励。不过荐菜在这里要说声抱歉，因为本期有两封稿件同为机器人大战α，一不小心就把信封给弄混了……汗。因此“独孤求败”朋友看到之后请尽快与编辑部联系，以确认你的通信地址并且发放稿酬。

最后还要小小的“以权谋私”一下：荐菜本人是《鬼武者》系列的拥趸，对于一代、二代都算得上小有研究（至于三代么，咳，不说也罢），不过对于XBOX上的《幻魔鬼武者》却只能浅尝辄止（自己没有XBOX……）。直到最近借来朋友的机器，才有时间稍做研究。“困难”难度果然名不虚传，敌人数量大幅度增加，加上有些恼人的视角，荐菜觉得颇为棘手。因此在这里诚意征求《幻魔鬼武者》的心得——当然，想要得到荐菜的肯定也不是那么容易的事情哦，有自信的话不妨来做挑战吧！ □责编／荐菜





人间五十年

第十八回 决战3·风云儿女篇二

作为信长公的对立方，最主要的当然是由末代室町大将军足利义昭所发起，以武田信玄、上杉谦信等实力大名所组成的"反信长包围网"。此次《决战3》中与信长交战的主要势力也是由这股力量担当，而女性角色中，大家最为熟知的当然是美浓之姬"归蝶"吧，其实在历史上她算是个悲剧角色。今次就为大家介绍这些《决战3》中的人物，由于《决战3》出于游戏需要篡改史实，不过总比《决战2》刘皇叔与曹操为貂禅争风吃醋要好许多了，真正的史实剧情与合战情况下期就会陆续为大家介绍。

今次继续为大家介绍《决战3》的其他人物。

足智多谋的甲斐虎·武田信玄

但凡知道点战国知识的，只要一说起"风林火山"，第一个想到的便是甲斐之虎武田信玄。武田信玄从小就是个极有思想的人，这或许与他身体里留着清河源氏的血有些关系吧。从他青年时期就联合家臣，逐放"只识弯弓射大雕"的亲生父亲武田信虎，自己坐上家督之位一事就可看出，今后他肯定是干大事



的料，当然其中也包含着些许的不择手段，大概这就是所谓的"做大事者不拘小节"、"无毒不丈夫"吧。他手中那把扇子上所写的"风林火山"，正是出自于《孙子》中那句"其疾如风，其徐如林，侵掠如火，不动如山，难知如阴，动如雷震"。从中我们不难发现，对于兵法，武田信玄是很有研究的。武田信玄的用兵方法可谓出神入化，配合着号称无敌的骑兵团，使他生平所参与的战争胜多败少，几乎没有过一次惨痛失败的经历。就连信长与德川家康这样的风云人物，与他交锋时也没得到过任何便宜，德川家康更是在三方原一败涂地，被武田信玄打得落花流水，可见此人是多么的可怕。不仅如此，信玄对待自己的爱将更是关怀有加，著名的24武将人人对他忠心耿耿。他与被称为"越后之龙"的上杉谦信乃是夙敌，两人在川中岛交战前后一共五次，可惜最后也没能分出胜负，并因此消耗了巨大的财力、物力与人力，可算是他一生中最为失败的战争作品了。《决战3》的敌方角色当然不能少了这位大叔，因为在反信长联盟内武田信玄是非常重要的一支力量。顺便提一下，横山光辉先生有部著名漫画就叫作《武田信玄》，相当有看头，大家不妨参阅参阅。

正义凛然的越后龙·上杉谦信



上杉谦信属于那种正人君子类型的武者，有点顽固，也有点呆板。从小学习佛理的他心中一直怀有"大义"两字，或许因为这个上杉谦信为人比较严肃，不拘言笑，而且为了自己的信仰，他终生孑然一身，没有引娶过任何妻室。上杉谦信不像武田信玄，他继承家督之位的过程真可谓一波好几折，之后又接连不断地发生内乱、叛变，这与他为人太率直、不圆滑可能有着很大的关系。不过既然能与武田信玄交战五次都未分出胜负，并且在第五次决战时破解武田军的"啄木鸟战法"反客为主占据主动，也体现了他强大的作战实力，称其为"军神"一点都不为过。上杉谦信以破除邪恶的正义化身"毘沙门天"自居，因而做事都讲个仁义道德。据传说，当武田信玄与今川家不和后，地处临海的今川家与北条家便联合起来掐断了甲斐所有的食盐供应，想以此报复武田信玄。当上杉谦信得知此事后，并未对自己的老对手落井下石，相反紧急调配大量食盐援助武田信玄，为的就是不让甲斐国的老百姓们因为断盐而影响身体健康。虽然这只是民间的一个传说，不过应该也不是完全的空穴来风，大致上可以证明上杉谦信在百姓中的口碑是比较不错的。在武田信玄死后，上杉谦信便成为了反信长联盟中的新任龙头老大，不过1578年，他在准备远征时突然去世，享年只有48岁。他的死因众说纷纭，有的说是得脑溢血病死的，有的则说是被信长派去的刺客暗杀所致，现在已经无从考证了。

红颜多难的牺牲品·归蝶

归蝶，也就是浓姬，是美浓之主齐藤道三与明智



光继之女所生的女儿，所以也有人说她与明智光秀是表兄妹。浓姬是信长的原配夫人，不过他们的婚姻是一场彻底的政治婚姻，因此无从谈起什么爱情，没爱情也就不会有爱情的结晶，结婚多年也无任何子嗣。说句笑话，大概此时信长把时间与精力都给兰丸了吧，哈哈。据说浓姬嫁到织田家后不久就没有消息了，是死是活无人知晓。一说她1612年病逝，享年78岁；另一说在本能寺之变时，她于逃离途中被人杀害。不管如何，作为美浓与尾张之间的政治牺牲品，归蝶的一生是十分凄惨的。可是战国时代的女性，谁又能左右自己的命运呢？

忍辱偷生的大将军·足利义昭

足利义昭是室町幕府最后的一位大将军，当然了，与前几代一样，他并没能挽救已经名存实亡的室町幕府。足利义昭的上一任将军是他的哥哥足利义辉，在足利义辉被三好三人众与松永久秀暗杀之后，足利义昭也被他们软禁起来，后来全靠幕府老臣的解救才得安全脱身。此后他辗转各地，想要找个有实力的大名帮自己复兴将军家威。他先后拜访过武田信玄，朝仓义景等人，但都感觉不很满意，最后他选定了织田信长作为自己复兴大业的后盾。当时的信长已经拥有美浓之地，实力非同一般，凭借信长的力量，足利义昭果然如意地坐回了将军之座。可还没等他把位子坐热，野心勃勃的信长就开始宣布"



天下布武"等计划，并制订了专门的公约来限制足利义昭的权力。感觉自己受到信长不公待遇的足利义昭为了不让自己当傀儡将军便向武田信玄、上杉谦信、毛利元就等人发布讨伐织田信长的密令，并因此构筑了著名的"信长包围圈"。虽然信长为此烦恼过一段时间，可武田信玄的去世使得此包围圈的威慑力大大减弱，最终足利义昭还是被信长所流放，室町幕府就在他手中灭亡了。足利义昭是一个可怜的大将军，就算他偷生到丰臣秀吉统一天下，也只配给猴子当干儿子，与足利家族曾经的无比辉煌相比，真可谓是一个极大的讽刺。

□文/魔人·神无月 责编/龙马

RPG幻想辞典

妖怪列岛百鬼解读之踏上水木之路篇

在上期我们对位于境港的水木之路作了一个初步的简介后，从本期开始我们将带领大家来“游览”这条充满另类风趣的妖怪之路，希望这里的可爱妖怪们能够吸引住各位并成为将来大家真正踏足旅游的亲临之地。

在正式踏进之前，让我们先了解一下这路上都有哪80尊妖怪，依照水木之路各处的编号顺序及其所对应的妖怪，请参阅下表。

编号	妖怪名	编号	妖怪名
01	河童三平	41	猫娘
02	高女	42	涂壁
03	骷髅妖	43	家鸣
04	大肉怪	44	朱盆
05	百百爷	45	海女房
06	死神	46	鬼太郎和目玉亲父
07	雷兽	47	玉亲父
08	光头大将	48	鼠男(卧)
09	狐犬河童	49	川猿
10	舔舌妖	50	山役
11	田神	51	白布妖
12	裂口女	52	红面妖
13	青女房	53	足长手长
14	草鞋怪	54	水獭
15	豆腐小僧	55	毛羽毛现
16	大头狸怪	56	海坊主
17	山妖	57	木叶天狗
18	躲雨猫	58	雨降小僧
19	落头怪	59	鬼太郎
20	锻铁婆	60	鬼太郎木屐
21	轮入道	61	目玉亲父
22	敲敲妖	62	酱之魂
23	貘	63	小豆洗
24	濡女	64	黑齿妖
25	古木妖	65	剪发妖
26	山童	66	一反木绵
27	剪网妖	67	牛鬼
28	浪小僧	68	鼠男
29	川赤子	69	喧声魂
30	提灯小僧	70	盗油鬼
31	见上入道	71	过冬河童
32	投砂婆	72	豆狸
33	百目	73	天井妖
34	小豆	74	婴儿鬼太郎和目玉亲父
35	辘轳首	75	毛羽毛现
36	铁鼠	76	慈祥婆婆与少年水木茂
37	泥田坊	77	木叶天狗
38	子泣爷	78	针女
39	河童	79	滚土怪
40	袖引小僧	80	座敷童子

按照水木之路的顺序编号，进入后我们首先看到的是1号妖怪，那位带给水木茂如今一切成就的奠基者之一——河童三平（かっぱのさんぺい），在



↑No.01的河童三平，与一般游戏中出现的形象颇有出入。

水木笔下的角色当中，能与鬼太郎齐名并有着相当人气的也非其莫属了。当时也正是那部《河童三平——妖怪大作战》将水木大师推上了事业的高峰，后来这部风靡一时的漫画也被搬上动画，在国内曾于九十年代早期在卫视中文台播出，即《精灵小水怪》，反响相当不错。也正是从那时开始，水木茂和他的鬼太郎逐渐被国人所熟知。很多朋友习惯上地认为河童三平等同于河童，其实不然，作为水木大师笔下的这个完全人性化的河原三平与我们早前曾介绍过的日本河童还是有着一定的区别。可以说他其实不是河童，其完全是具有人的思想和感情但却长得很像河童，因而在校园里发生了一系列的趣事，最终为了寻找自己的妈妈而与伙伴们开始了冒险之旅。既然是与三平有关，其旁边的店铺内贩卖的也是动漫相关的，要是还想重温当年经典的水木版妖怪大作战的话不妨到这里来找找。

左处对面的则是2号妖怪高女（たかおんな），顾名思义，当然有着超越普通人拔群的身高，其身长为正常人的3倍，并且还能更长的伸展；但也正是因此而为其带来了烦恼，对于传统女性来说，并不希望自己有着令人望而却步的身高，那只会让男人们都对其退避三舍。再加上自己天生的容貌也相当遗憾，终于烦恼积累到极点而爆发，不得已选择了投海自尽，因为生前的怨念积累得太深，最后成为了凶狠的妖怪高女，她把自己所有的怨气都发泄到生前对自己不屑一顾的男人们身上，常在深夜出现并化身为美女来对男人进行色诱，当其上钩后再杀掉吸取精气。嫉妒心如此强烈的凶猛妖怪在水木茂可爱风格系的众妖中倒显得相当另类，而关于高女的传说也给世人一个警示寓意，那便是切勿以貌取人。

在靠着高女一侧的则是紧挨着的第3、4、5号妖怪。首先第3号妖怪骷髅妖则是在鬼太郎系列漫画中经常出现，它是在荒郊野外死去的人的怨恨所聚集起来的只有骷髅骨架的巨型妖怪，其眼部深陷的大骷髅仿佛黑暗的无底洞，并且总是以半驼着背这样的垂死状态出现。因为死在荒野，故其也经常于深夜的荒野中出现并伴随着骨头踏地的醒耳脚步声，远远听去给人很幽惧的毛骨悚然的感觉。经常在人的背后进行偷袭，并每每在事后将毒药放于其身旁，让人以为其被投毒所害。

第4号妖怪大肉怪（ぬっぺっぽう）则有点类似大家熟悉的一反目绵了，其脸部占了整个身体三分之二强的比例，全身几乎都由肉块所积成，没有明显的眼耳口鼻，说实话有时看到这样一个肉乎乎的球状怪物反而给人恶心的感觉。

接着的5号妖怪百百爷（ももんじい）就有一点来头了，其原本位列于鸟山石燕大师《今昔画图续百鬼》的“卷之下 明”中，本是孤苦的老人，其后离开村庄来到了山林之中居住便成了妖仙，因为以山中野兽为食，故其头部变为了猪面鹿角，有时在山林和荒野闲逛时因怕自己的相貌会把小孩子吓坏而常躲避着待行人走过后才出来，要是在野外碰到突然得病的人的话，他还会上前为其医治，相当的有善心。平时百百爷则经常会从一堆枯叶中突然冒出来，而自己却裸露着上半身这样的仓皇姿态出现，而他平时也似乎不大喜欢穿上衣，穿着很随便，且总是装出一付贫苦乞讨的样子。于山间行走时其身旁总围绕着仙气，再加上手中拿着的那类似仙杖的拐杖，更给人于仙人驾道的感觉，故人们也就习惯性地把他恭奉为山神。



↑No.03的骷髅妖，在水木大师笔下则成了一个性格相当恶劣的妖怪。

□文/娜卡　责编/北斗

剧本评析专栏

人生活剧

优秀演员的平庸演出《火炎纹章 圣魔的光石》剧评

□作者简介：张天然，来自华北平原的九流文学青年兼超级菜鸟，由于在格斗游戏中屡屡被打仆街而转投RPG、SLG等类型游戏的怀抱。由于九流文学青年的本质而时常对游戏剧情的结构及发展的合理性作出自己的评论。曾在诸多游戏媒体发表游戏文学作品。 □责编/唯夜



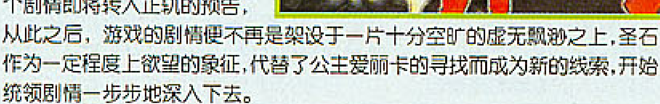
我们都在欲望的迷宫中寻找着出口，少数人找到了，多数人却迷失了。这是里昂的悲哀，同时也是这个世界价值观的悲哀。

公元2004年10月7日，在任天堂推出的掌机大作《火炎纹章 圣魔的光石》中，作为游戏背景的马基瓦尔大陆在经历了八百年的和平之后突然遭遇变故，大陆上最为强大的格兰多帝国出其不意地发动了对路尼斯王国的侵略，路尼斯军抵挡不住格兰多的强大攻势而节节败退，整个国家都笼罩在沦陷的恐慌之中。

故事的序章便启于大陆历803年路尼斯王宫的沦陷：外出寻找援兵的男主人公、路尼斯王国王子艾弗拉姆杳无音信，走投无路的公主爱丽卡只得在圣骑士塞图的保护下逃出了即将陷落的王宫……一场光明与黑暗的战争史诗便在悲凉的气氛中缓缓地拉开了序幕。这次的外传作品还是继承了火纹系列一贯的厚重剧情，在序章便将一种沉甸甸的感觉压在了每一个玩家的心头。

游戏的前半程一直围绕着爱丽卡寻找失散的兄长这条主线来展开。寻找似乎是许多文学、影视作品中喜欢引用的概念，而这种现象在近来的游戏作品中也渐渐变得屡见不鲜起来。在以“寻找”作为表象的空间位置的不断变化下，极易延展出许多错综复杂的分支剧情，同时也会拉长玩家们的视线，让游戏的主人公在流程进行过程中所触发的事件不会显得太突兀，这是现在游戏剧本设计中惯用的小伎俩。游戏前半程中最为关键的段落发生在国境街塞利菲尤之中，在这里，爱丽卡一行击败了侵略军，并救下了原格兰多帝国的侍女娜塔嘉。从娜塔嘉的口中，爱丽卡一行得知了格兰多帝国国王发动侵略战争的目的似乎是与马基瓦尔大陆的守护圣石有着某种神秘的联系。娜塔嘉的这一席话是整个剧情即将转入正轨的预告，





从此之后，游戏的剧情便不再是架设于一片十分空旷的虚无飘渺之上，圣石作为一定程度上欲望的象征，代替了公主爱丽卡的寻找而成为新的线索，开始统领剧情一步步地深入下去。

公主爱丽卡在经历了种种磨难终于和兄长重逢之后，游戏便开始有了分支——其中一条是男主人公艾弗拉姆的线路，另一条是女主人公爱丽卡的线路。而在这两种选择中，前者又成为此后的主线剧情。在这里需要说明的是，目前以剧情作为主要卖点的许多游戏作品中，能将双主人公分支剧情表现得十分完美的作品本来就十分鲜见——这种叙事的方式由于主人公的突然变换，自然会使玩家们心中产生一种错位感。让人有些失望的是，这次的火纹作品依然没能突破这个瓶颈，从游戏开始便几乎没有在玩家们面前出现过的王子却突然摇身一变成为今后故事中的主人公，这样的设定无疑是在原本紧密的剧情中人为地制造了一个断层，不得不说是一个遗憾。

艾弗拉姆在进军格兰多帝国的过程中，从格兰多帝国的德塞尔将军，以及王宫地牢中一名被囚禁的暗魔道士口中，得知了格兰多帝国王子里昂曾经研究传说中的所谓魔石，并由此魔化的表现。剧情至此，疑云密布的侵略战争的原委已经显露出了冰山一角。圣与魔在字面上的对立是各种架设在魔幻风格上的游戏剧本中最根本的冲突，本作自然也没有能够免俗。

诚如艾弗拉姆的猜测，在内雷拉斯火山一战之后，从魔化状态中短暂恢复了人格的童年玩伴里昂用阴郁的声调向他解释了整个事件的来龙去脉。他期望依靠魔石获得强大的力量，然而却终因为无法驾驭魔石的力量从而反被魔王所控制。里昂对魔石力量的强烈渴求源于他对自己儿时孱弱身躯的厌恶，于是他便期望着能够以一种操纵者的姿态来获取魔王的力量——对自身力量不足的恐惧以及对强大能力的渴望是每个人在潜意识中都或多或少存在着的情绪，然而在里昂心中，这种情绪却是严重得有些过分。他需要用强大的力量来证明自我的存在，而没有考虑获得力量的途径是否合乎这个世界的准则，他将道德等方面的约束完全抛在了脑后。这是一种在虚弱感的长期压迫之下所做出的极端行为。力量、或者说权力一直是人用来掩饰自己实际上的脆弱和曾经的伤痕的最好工具。至少，在很多的文学作品与艺术作品中，这种说法已经很多次地被证实了。

艾弗拉姆在与爱丽卡得到了最后的圣石之后便一同前往魔王多年之前的埋骨之地迎接最后的战斗。在来到最后的战场“暗之树海”前，小龙女米露拉在主人公队伍中的存在可以说一直是一个悬念。在本作已经过去的剧情中，虽然玩家们很早便得知了米露拉是龙族的后代，然而“龙族”这个氏族概念一直没有得到很好的强调和渲染，这很容易令人疑心将米露拉设为龙族的后代又将会是一个虎头蛇尾的失败设定。但是在故事即将接近尾声的时候，剧情却因为米露拉的龙族身份而又跌宕出了一个小小的高潮：主人公一行在把被魔王腐尸化的守护龙成功杀死之后，米露拉却突然伤心痛哭——被杀死的守护龙原来就是米露拉的父亲。米露拉在正义与亲情的艰难二择面前痛苦地选择了前者，她在守护龙被杀死后的哭泣充满了忧伤与无可奈何。小龙女的泪水在最终战之前为剧情设置了一个缓冲，小小地煽了一次情。总之，让米露拉作为龙族后代原因的诠释，虽然来得晚了一些，但好在还算是起到了应有的作用。

在剧情的最终章中，艾弗拉姆最后还是结束了被魔王操纵的里昂的生命。里昂作为整个剧情中的一号悲剧人物，在经历了对力量的渴望、被魔王操控后的心理扭曲、暂时恢复人格时对自己所犯下的罪孽的恐惧，以及在生命即将结束时对自己的无知的总结性忏悔之后，终于还是用无可挽回的死亡完成了自我救赎，这恐怕也是他能够得到的最好结局了。

“魔王在马基瓦尔大陆上肆虐了一段时间之后，终于还是被艾弗拉姆的正义之师所消灭，并重新回到了八百年前被封印的虚无中去。大陆迎来了新的生机，在战火中幸运生存下来的人们在明媚的阳光下，似乎又看到了崭新而美好的一天。”——面对这样的结局，作为玩家的我们该怎么形容它呢？可以说眼熟，可以说老套，甚至可以损一些说用脚后跟也能猜到……然而毕竟这个结局多少还有一点意犹未尽的地方——百废待兴的城市从来都是一个新的传奇诞生的上好土壤，也许我们从这个结尾中隐约还能够嗅到一丝续篇的味道出来。

纵观整部作品，客观地讲在剧情设置方面，没有什么明显的硬伤（比如说为了将剧情衬托出一个高潮而故意安排某个角色死亡的媚俗做法），然而也确实没有什么十分出彩的地方。基本上还是沿用了这类作品中常见的“渴求力量迷失自我”以及“勇者历尽千辛万苦之后终于打败魔王”的基本套路，总而言之算是中规中矩。然而让个人略感遗憾的是在后半段的女主人公分支上，剧情发展的章节过短，却又想传达出尽可能多的不同于男主人公分支中的信息，这必定会导致某些情节在设置上流于敷衍和草率（比如加拿哈的女王伊修米雅在临死前与儿子相见的这个情节，如果在前面的剧情中多加以一些铺垫与暗示的话，那么其实还是大有文章可做的），这不得不说又是一个遗憾。

不过在人物性格的刻画方面，作品的表现还是可圈可点的。本作人物众多然而却都能表现出鲜明的性格，无论是正邪哪一方，每个个体都被赋予了自己的灵魂与思想。玩家在进行游戏的同时面对的是这么多有血有肉的“人”，至少感觉上会有一种亲切感。尤其要说的是，游戏对里昂在一些细节上的刻画是十分出彩的。比如说在他被魔王控制失去自我人格之后，在分别面对爱丽卡与艾弗拉姆的时候，他所表现出来的无助是那样的真实和冰冷，完全像是一个身陷迷宫中却怎么也找不到出口的孩子。



《幻侠乔伊》的两作都已经与玩家见面了。独特的电影式画面、花哨的特殊能力还有引人入胜的游戏剧情充分证明了这款作品的优秀。现在这个电影英雄真的来到了银幕当中，动画版的乔伊同样十分威猛。本期栏目，小沛就带你一同进入《幻侠乔伊》的电影世界。

Vol.4 主持:小沛

2004年10月2日，动画版《幻侠乔伊》正式在日本上映。本片完全按照游戏的故事编写而成，对于玩过这款游戏的人来说可谓是无比的亲切。本期"米花"的主题正是这部动画作品。小沛在看过了这部动画的前8集后简直被它深深的吸引，于是决定暂把游戏放到一边，先来为大家介绍这部优秀的卡通。以下的文章正是由"乔伊"自己叙述的动画片第一集中的亲身经历，希望大家喜欢。



我就是正义的电影英雄——幻侠乔伊！



一个宁静的午后，我和女友Silvia悠闲地逛着街。我们平时难得见一次面，因为她是个对工作一丝不苟的白领女性，而我，是一个充满了梦想的超现实主义者。为什么我们会走到一起，只有天知道。她很爱我，我不知道为什么，除了帅之外我一无所有。也许是她曾经提起过的天真与正直吧，现在的女孩子能像她这样看淡钱势的已经不多了，因此我也很爱她，可是我的心里除了她之外，却还有那些旁人看来不切实际的梦想。哦，对了，忘了告诉大家。我叫Joe。

其实像我这样的人满世界都是。不起眼正是我最大的特点，虽然我从骨子里憎恨这种"特点"，但是我也毫无办法改变现状。平时看看描写超级英雄的电影是我最大的爱好，你以为我喜欢"蜘蛛侠"还是"超人"，我才不会那么庸俗呢！我心中的偶像在我懂事的时候就"退役"了。我一直想不明白，为什么他那么神勇却连个续集都不拍？哦，也对，那时候似乎还没有拍续集的习惯。又忘了告诉大家，我的偶像是在20年前叱咤影坛的"Captain Blue"，没听说过吧？没关系，确实很少有人记得他，这也正是我喜欢他的原因。

还是之前提到的那个午后，非常俗套的场景。然而就在这个经常出现在三流爱情影片中的场景里，发生了一件令我激动不已的事情。我看到了心目中的偶像！虽然他被摆在了橱窗里，虽然他只是个塑像，然而依旧是那么高大，他那帅呆了的姿势似乎是我永远也学不来的。我不知道自己在橱窗前愣了多长时间，但是Silvia了解，我们约会的时间又少了10分钟。朦朦胧胧中我似乎听见了她的埋怨，也对，"Captain Blue"的塑像或是玩具已经耗费了我大半的收入，每次Silvia到我的住处都会抱怨连个坐的地方都没有。同时，她的抱怨也提醒了我一件重要的事。我拉着她的手告诉她，我们将会看一场精彩的电影来度过这个美好的下午。显然，她很高兴，或许此刻她的脑海中正在浮现出一幅恶俗爱情影片中的肉麻场景。

悠闲的午后总有许多悠闲的人，电影院前排起的长队让人联想到了经济大萧条时期，无数的贫民去市政府门前领取救济。与那时不同的是，现在他们的钱包是鼓的，脑袋里却是一片空虚。我完全无视这些媚俗的人群，径直向前，Silvia的吃惊是我早就预料到的，她以为我会偶尔扮演一回市井小民，看看描写乌托邦的电影。可是我再一次拒绝了她的想法，因为我的梦想就在那个破旧不堪的小巷。尽头高墙上大大的"Captain Blue"电影招牌使我感觉到梦想越来越近了！对于Silvia的失望，我现在只能用橙汁和爆米花来补偿。进入影院后的情景改变了原先尴尬的气氛，空无一人的大厅成了我们两人的包场，我欣喜于不用担心有人叱责我的大声喧哗，而Silvia脸上泛起的红晕肯定有她自己的道理，此时我已无暇顾及了。我们坐在了视野最棒的前排，兴奋的心情已经令我忘记了嘴里爆米花的味道。"Captain Blue！Yaho！"虽然这是我第301次看这部影片，但我还是忍不住要大声喊出心中难以抑制的激动。Silvia也在激动的喊着，我很高兴她也那么兴奋，不过她的眼睛却一直没在看银幕，倒是对我的脸比较感兴趣。

电影逐渐到了高潮部分，我正在准备迎接"Captain Blue"第301次将敌人击倒，可是……这次倒下的竟然是我心中的英雄！我不敢相信自己的眼睛！任凭敌人的狂笑撕裂我全部的憧憬！Silvia显然也非常吃惊。电影并没有结束，我希望我心目中的英雄再次奇迹般地站起来，然后给那个可恶的家伙致命的一击。可是，巨大的敌人这次并没有继续攻击躺在地上的"Captain Blue"，反而向我们伸出了他可怕的大手。一阵刺眼的光过后，我没有受到任何伤害，但是Silvia不见了！刚才我还在为她总是缠着我而不耐烦，现在突然消失后却又莫名感到前所未有的失落。等我定过神来才发现，Silvia竟然被坏蛋捉进了电影银幕！这不是做梦，但是却不可理解。Silvia近乎绝望的呼喊就像是一支离弦的箭射中了我几近狂乱的心！无助的自卑感重重给了我一拳，为什么我不是超级英雄，如果我是……还没等我想完，受"Captain Blue"控制的机器人"SIX 大魔神"又从银幕中跌了出来，它庞大的身躯几乎占满了整个大厅。与它的手相比，我是那么的渺小，在毫无反抗之下我被"SIX 大魔神"带到了电影世界。

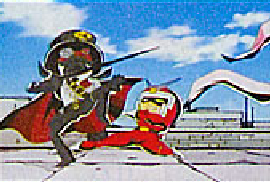
毫无疑问，我现在已经成了电影的一部分，周围都是影片中的场景。这时，无数的小杂兵"Bianky"把我围了个水泄不通。逃跑不是办法，我尝试着像"Captain Blue"那样向他们挥舞起拳头！"Bianky"的败退首次满足了我当英雄的梦想！但是很快，敌人的小头目"Joker"粉碎了这个短暂的美梦，我被他从高楼上重重击落！

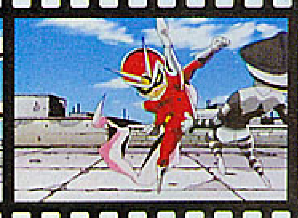
就在我将要绝望的瞬间，奇迹再次发生。我没有摔死，而是进入了一个奇幻的空间，一个声音在激励我与敌人战斗，那个声音无比的熟悉而且令人振奋！他是"Captain Blue"！眼前这个凸现老迈的英雄似乎把我当成了他的继承人，并给了我连梦里都在盼望的"VFX手镯"！我不敢相信眼前发生的一切，然而这些又是那么的真实！不仅亲眼见到了心中最伟大的偶像，而且自己也即将成为和他一样的超级英雄，我的梦想终于实现了！"Captain Blue"没有那么像我那么激动，简单教了我手镯的使用方法后就不见了，我也回到了刚才被击坠的地方。

好戏就要上演了，我第一次兴奋到连自己的名字都差点忘记！"变身！"这是我最迫不及待喊出的两个字。不可思议的光芒从戴在我胳膊上的"VFX手镯"中射出，潇洒的出场画面实现在了我的身上，新的英雄就此诞生了！下面的情形不用说也知道，杂兵们被我毫不费力地摺在了一旁，"Joker"仅在我几招之后就成了手下败将，做英雄的感觉真是棒极了！可是我还没来得及激动，一个犀牛怪带着被囚禁的Silvia从我身边飞驰而过，Silvia呼救的声音再一次响彻我的耳边。我知道，现在不是自己飘飘然的时候，Silvia在等着我这个新的英雄，我必须踏上艰险的征程！











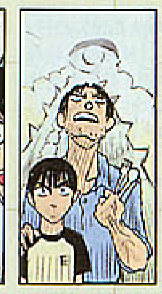










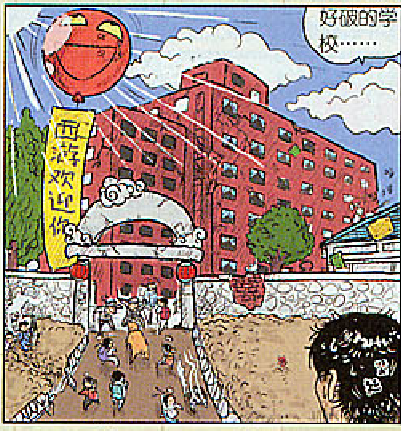


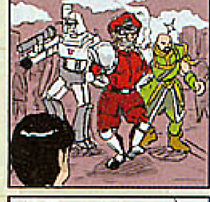




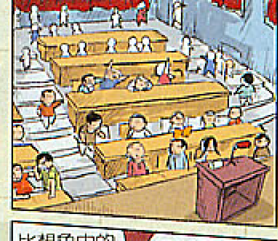






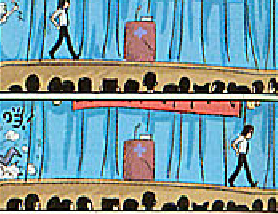




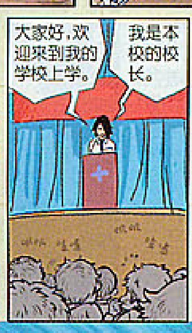






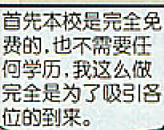


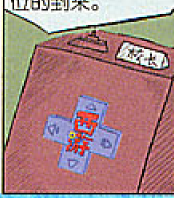


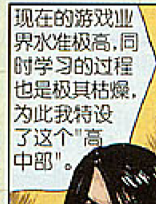


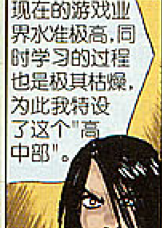


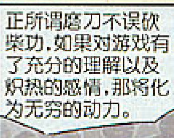




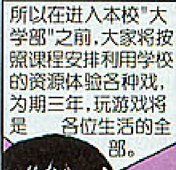














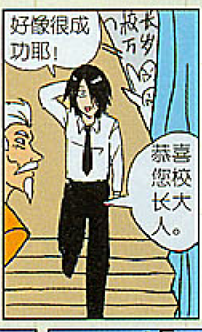
GAMESOVER
游戏至上
stage 2 意外的重逢

游戏的独立国!!!

校长

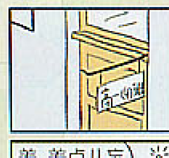

静


哇—


好像很成功耶！
校长万岁
恭喜您校长大人。

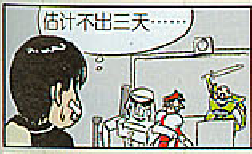

真不敢相信，是吧同学。
是啊。
这等好事，连身体也跟着兴奋起来了……

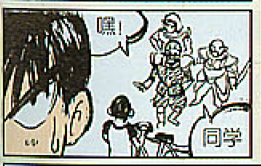

这就是我表达快乐的方式！
打
咯咯
…？
校长大人！学生们开始暴走了！
呵




差，差点儿忘了，我一直是被欺负的对象。


我在这种学校根本活不下去。


估计不出三天……


嘿！
同学

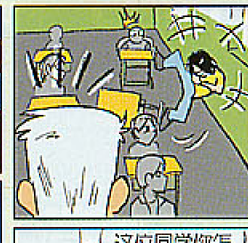

你的自行车借我骑下玩玩。
不要弄坏了。
什么破X车！连闸都没有，想摔死爷啊！


从明天开始，每天拿五元钱来！
否则让你的脸变成车闸！
咚
就会变成这样！


得想个办法！
老师来了。




我叫洪七，是政教处主任，你们以后好好听话，我会编好玩的广播体操给你们做哦。
要和蔼，和蔼。




这位同学你怎么了？


他说他上初中时有个老师叫欧阳峰。
让他出去站着！


基本上就是这样，下面让你们班主任讲吧。
还什么都没说呢……

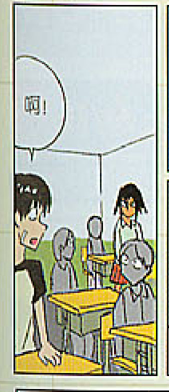

吁
真难看
交给你了，我还要去别的班
吁，好


我叫曹有志，53岁，外号叫饼男，兴趣是成人游戏。


有病啊，外号都告诉别人了。
吁
老师也都是变态。
怎么办！
等等，细想起来，只要能玩到游戏。
上不上这学校也无所谓。


那么我先找到器材室把主机偷全了，再转学到北大附，嗯！完美的作战。背叛小媛果然良心上过不去。
偷东西良心上就过得去啊。


不过先要问问能不能转学，嗯！
然后就是。
老师！
老师！


啊！


怎么回事？
我要问问题！
你干嘛啊！
你找打吗！
吁
我也有问题啊！
你们当我不存在呀！给我出去站着！


……
那这位同学，刚才你想问什么啊？
哼


没什么，就是问问能不能转学。
转学？我也是啊！
看起来很强，不要惹她。


我们真是同病相怜呢，哈哈。
哦？你为什么要转学啊？


说来惭愧，我小时候和人说好了一起考北大附。
哦？我也是耶。
……
……


小终！
小，小媛！

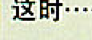

这！
真是你呀！

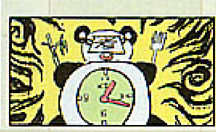

罚站还那么高兴，是不是不怕我！
真难看！


既然这样……


我罚你们去操场上走到下课！
吁，他们一定羞愧得无地自容了，我真是天才教育工作者！
……


老师我们也想罚站
走吧小终
他白痴啊


这时……




呃……呜……
孩子爹！再怎么样也不至于连午饭都不吃啊！我要生气了！
管我！
待续



合战讲解

每一章都会有三个种类的合战，依次是"小合战"，"中合战"，"大合战"。当大家在评定期间选择合战时，图表呈现蓝色的是小合战，金色的就是中合战，而大合战图标上则燃烧着熊熊火焰。小合战是给玩家提升武将能力用的，不影响游戏进程。中合战有时只能选择其中一场或2场进行，完成后就会出现大合战。大合战胜利后此章结束，进入下一章。

合战胜利后便会进入战后评价画面。战后评价依照分数高低分为：

名称	分数	奖励
不可	100分以下	无
可	100到199	较少金钱
良	200到249	较多金钱
优	250到299	一个道具，较多金钱
极	300分以上	两个道具，较多金钱

分数则是以战斗中的击破敌人数，损失士兵数，所花时间与兵种特技的使用次数四个方面来评定。合战的失败条件一般为"我方全员被击破"，"超过制限时间"，中合战与大合战如果还包括"织田信长被击破"，如有特殊失败条件将在攻略中写明，不写则代表以上三个。合战中还能获得隐藏的道具，武将，这在攻略中已经全部提及。

战斗方法

按键操作

方向键	移动部队
○	使用武将特技
□	部队一般攻击
△	兵种特技，按住蓄力满后才可使用
X	脱离战斗
L1	防御，调整阵型
L2	切换部队，手动控制
R1	连携攻击
R2	集合一集团的部队
START	查看地图，指定部队行动，部队编辑菜单等
SELECT	机能菜单

战斗前先要配置部队，出击的武将数不能超过合战限制。决3中是没有兵种相克概念的，士兵的强与弱取决于兵种的能力与武将的"兵种适性"。兵种适性是在战斗中提升，最高10级。比如武将的枪骑兵适性提升一级，在带枪骑兵时，士兵的攻防能力会有大幅提高。另外还要注意部队的阵型，阵型图标就在士兵数右边。阵型一共有蓝、绿、黄、红四种指示色，依次代表好、较好、较乱、乱四个状态，阵型越好部队攻击力，移动力，防御力越高，反之则越低，大家可以按L1来调整阵型，不过注意在有些狭小的地方阵型无法调整。L1虽为防御，但在初期兵种较弱，无法防御住敌人的兵种特技，特别是骑兵的冲刺。一般来说要看自己部队的防御力是否与敌人部队的攻击力持平或更高，要是低20点左右，铁定无法防御住敌人骑兵或是铁炮部队的兵种特技。兵种特技需要蓄力才能使用，在蓄力时被攻击并且破坏蓄力的话，不仅所受伤害变为两倍，被破坏蓄力的部队还会混乱片刻，敌我相同。此外，在使用兵种特技时被敌人防御或破解，也会混乱。



战斗中最常用的方法便是"LR战术"。配置战斗队伍时最好在一集团中同时安排近身作战兵种与远程作战兵种。这样在战斗时，近身作战兵种在前与敌人正面交锋，而远程部队则可在后偷袭敌人。如遇强敌或多个敌人，近身兵种可以按L1防御，同时不断按R1让远程部队攻击，如此敌人就在不知不觉中消失了。此方法还可以多次使用远程部队的兵种特技，在战后评价中能够取得高得点，一举两得。

武将特技

武将特技是《决战》系列的传统系统。本作中武将可以自由修得各种特技，并且通过合战升级特技。特技的升级有一定标准：

升级标准	累加特技经验值
使用普通特技	经验值=消费特技点数
使用成长速度快的特技	经验值=消费特技点数X2
装备特技兵法书使用特技	普通特技+3，成长快特技+6

对于武将来说成长速度快的特技会在装备兵法书时呈现绿色，而一般特技则是黑色。装备兵法书的话，即使在战斗中不使用该特技，也能在战斗后得到经验值，像后期那些忍术，大回复等使用点数较多的特技用兵法书修炼再好不过了。

武将能力

1.等级。

2.经验值，目前获得/下个等级需要。

3.身份，以持有士兵数划定等级。士兵数越多，身份越高。

4.武将系统。每个武将都有自己属于的系统，每个系统都有各自的特点。

系统	特点
万能	支援，攻击系特技成长速度快
知将	计略，攻击系特技成长速度快
僧侣	支援，计略系特技成长速度快
忍者	忍术系特技成长速度快
猛将	单骑驱时，一开始便有两次决斗技

5.体调，从好到坏为"绝好调"，"好调"，"不调"，"负伤"。体调越好，武将在出击时特技点数越多，战斗时回复特技点数速度越快，单骑驱时攻击力，防御力越高。多次战斗或在单骑驱时失败都会降低体调，如果不幸"负伤"，攻防会大幅降低。

6.武将能力值。武力越高，单骑驱时攻击力越高。智力越高，武将特技效果越好，单骑驱时杀敌后得到道具概率越高。体力越高，单骑驱时HP与防御值越高。

7.部队能力值。兵种适性与武将能力对此数值有莫大的关系。

8.兵种适性。呈现蓝色的就是武将现在所装备的兵种。最高十级。

第一章 信长初阵

大合战一：古戛大浜の战い

◆胜利条件：破坏敌本阵

地图宝物：拘束の初步，中间河流的最右边；木制军配，敌本阵左上

【战后评定】 极：长卷骑马众/优：十文字枪

合战要点：第一战，当然很简单。主要大家熟悉一下战斗方法，一开始会问你是否进行教学，选"はい"进入教学战，电脑会一步步教你如何战斗，选"いいえ"跳过。绿色的兵粮车是回复士兵数用的。

大合战二：犬山の合战

◆胜利条件：织田信清败阵 ◆出击部队数：4，信长必派

地图宝物：持国天の札，地图右上

【战后评定】 极：国人の铠/优：银杏穗枪众

合战要点：此战主要让大家练习一下多部队的指挥方法。左右两路部队往上推进，右边部队一直走到右上取宝物，途中击破织田信安。左路信长部队则往左上进发，注意走过轿子的地方有伏兵，先杀弓箭手部队。最后把信清引出来灭掉就可胜利。

第二章 尾张激斗

小合战一：岩崎の反乱军

◆胜利条件：敌全灭 ◆出击部队数：3

地图宝物：大钉后立兜，地图右下

【战后评定】 极：ひすいの数珠/优：履卷

合战要点：首个小合战，初期只能配置一队，行动起来十分不便，大家在战斗时自己分成两队吧，方法是按START进入地图，然后对着自己的队伍再按○，选"军团再编"，分成两队即可。随后活用兵种特技，争取在最短时间内过关，不过别忘拿右上的宝物。

小合战二：小牧山の山贼

◆胜利条件：击破山贼首领 ◆出击部队数：3

地图宝物：野武士众，左上敌城的东北部

【战后评定】 极：樱の发饰り/优：打刀

合战要点：尽量全灭敌人，先杀掉杂鱼们最后再击破首领，这样得点会高些。

小合战三：品野の谋反军

◆胜利条件：敌全灭 ◆失败条件：我方本阵陷落

◆出击部队数：3

地图宝物：多闻天の札，最下方中央往右上点的位置

【战后评定】 极：回复の初步/优：键枪骑马众

合战要点：看似难度挺高，其实十分容易。在右边部队配置强点的武将，因为右边敌人多。消灭全部冲过来的敌人后，就剩两队敌人了，他们不会主动攻击。先拿宝物，然后击破他们即可。

中合战一：稻生の合战

◆胜利条件：柴田胜家败阵

◆出击部队数：4、信长必派

地图宝物：金箔押军配，林秀贞部队旁

隐藏武将：泷川一益，左上位置击破他即可在评定时加入

【战后评定】 极：增长天の札/优：短弓骑马兵

合战要点：丹羽长秀配给信长，然后用LR战术。此战敌人并不强，注意三个伏兵，泷川一益，林美作与林秀贞。泷川一益必须击破，战后可加入我方。林美作会与林秀贞连携攻击，把林美作引过来后灭之。最后联合部队打败柴田胜家过关。

中合战二：赤冢の战い

◆胜利条件：山口左马助败阵

◆出击部队数：3、信长必派

地图宝物：信乐茶壶，左上死角内/疾风の初步，右下饭尾乘连部队旁

【战后评定】 极：佐仓枪马僧兵/优：三锹形前立兜



合战要点：建议把归蝶配置在右边位置。战斗开始后归蝶就往右上去找饭尾乘连与冈部元信，击破他们并取得宝物，再去与信长会合。信长队则沿路往上，拿左上宝物，并击破路上所有敌人，走到中央小道尽头时木下藤吉郎作为援军赶来，无法操控，只能给他们指定目标。先配合猴子他们干掉一群敌人后，再去击破山口左马助。

中合战三：村木の战い

◆胜利条件：松平元康败阵

◆出击部队数：4、信长必派

地图宝物：铸铁镜，松平元康本阵后

隐藏武将：佐佐成政，访问左下角村庄，合战胜利后加入

【战后评定】 极：沉勇の兜/优：沉香の数珠

合战要点：要和神君松平家康（德川家康）与无伤神将本多忠胜对决了。初期敌将很好对付，左边部队先用"疾风"去左下角访问村子，战后可得佐佐成政。然后从左右两边小路上去，左边有地雷，右边有伏兵，小心对付。最后左右夹击一举消灭他们过关，别忘拿宝物哦。

大合战：桶狭间决战

◆胜利条件：今川义元败阵

◆出击部队数：5、信长必派

地图宝物：梓弓骑马众，地图正左边（下雨后才可拿）；云水の觉书，地图左下角（下雨后才可拿）；大鹿毛，今川义元初期位置左边；律义者の兜，击败松平家康

隐藏武将：太原雪斋，地图中央击败他后加入

【战后评定】 极：狩衣风の铠/优：左文字の打刀



合战要点：此战个人感觉是所有合战中最难的，连最终决战都有所不及。信长部队强制配置，而右边部队一定要配置最强的三人，并且帮他们装备上"雷击"或"冰击"的特技兵法书。战斗开始后，信长使用"疾风"往左上冲，途中遇到三浦义就，击破之，然后记录，等待下雨。右边部队迎击敌人，尽量减少伤亡，不要用特技。下雨后，记录。右边本多忠胜急冲而下，他强得离谱！大家让右边部队三人用特技"雷击"，"冰击"对付他，信长则先去左边拿宝物，随后往右来到中央战场，看见太原雪斋尽量回避，先不与其发生交火，一直冲到右下与我方部队前后夹击本多忠胜，千万不要让他发动兵种特技。本多忠胜解决后松平元康也很难缠，不过他带枪兵，速度慢，用LR战术与围攻还能应付，击破他后得到宝物。之后兵分两路，一路去中央干掉太原雪斋，一路则去右下拿云水觉书。之后两路部队会合到左边，从小路绕到今川义元阵地，他会毒击，有武将会"沉默"的话对他用一次，然后一拥而上过关。此战几乎拿不到极，就算优也很困难，大家能拿全宝物，获得太原和尚，击败家康他们就不错了，等二周目再实现极的目标吧。

第三章 美浓攻略

小合战一：国府の野盗

◆胜利条件：野党の亲分败阵 ◆出击部队数：4

地图宝物：信国の直枪，我方本阵的左边；伽罗の数珠，敌本阵的左下

【战后评定】 极：华美な铠/优：唐冠形兜

合战要点：将木下藤吉郎派出来磨练吧，往后他可是主力之一。尽量快速，一个不剩地消灭敌人，拿宝物的部队最好使用"疾风"以节省时间。

小合战二：千种の一揆

◆胜利条件：敌全灭 ◆失败条件：，我方本阵陷落

◆出击部队数：4

地图宝物：斗将の觉书き，我方本阵内；加贺枪僧兵，有三个弓橹并排的地方，第二与第三个弓橹之间

【战后评定】 极：井户茶碗/优：相模刀僧兵



合战要点：还是要让藤吉郎出战。全灭敌人要控制时间，开始就往我方本阵走，拿宝物。之后灭敌，拿宝物时注意弓橹，算好时间冲过去一下子破坏掉。

小合战三：神户の谋反军

◆胜利条件：敌全灭 ◆失败条件：我方本阵陷落

◆出击部队数：3

地图宝物：重藤弓众，地图右上；大德の兜，我方中央阵地

【战后评定】 极：青铜剑兵/优：管枪骑马众

合战要点：开始先记录，之后两队人马沿左右边击破敌人，注意要把中央的三队敌人留着，不能惊动他们。左右边敌人全灭后记录，一队用"疾风"去右上拿宝物，一队则在我方中央本阵不远处等待敌人。过一会儿，中央的敌人会自动下来攻击中央本阵，看他们把栅栏破坏后就立刻前去消灭之，不要让本阵被破坏，"大预味"就在中央本阵内，现在就能去拿了。

中合战一：墨俣防御战（两战选一）

◆胜利条件：齐藤龙兴败阵，制限时间到 ◆失败条件：我方本阵陷落 ◆出击部队数：4，信长，藤吉郎，小六必派

地图宝物：回复の初步，我方本阵左上河流汇合后的上方一点；鲶尾形兜，地图左上角；唐津茶碗，齐藤龙兴身后

隐藏武将：稻叶一铁，齐藤龙兴左下击破他即可

【战后评定】 极：副将の铠/优：帝释天の札



合战要点：初期我方两支部队原地待命，等待敌人过来，大概前后有四队左右，9分钟左右上方与左下还有敌增援。6分钟左右，我方增援赶到，记录，让他们拿中央及左上的宝物。我军则可以大举攻击，记得一定要干掉稻叶一铁，他会加入阵营。齐藤龙兴前后齐藤利三，这家伙烦人，把他引过来先消灭掉，再一同解决龙兴过关。

中合战二：木曾川の战い（两战选一）

◆胜利条件：齐藤龙兴败阵 ◆出击部队数：5，信长必派

地图宝物：长柄刀骑马众，左上水池的右下，要从上绕下去；银箔押军配，敌本阵右上角

隐藏武将：お雪，拿到全部两件宝物

【战后评定】 极：枪镰骑马兵/优：知将の觉书

合战要点：开始敌人消灭后，当走到中央浅滩就会

发生起火剧情。随后来到左上方大水池，打败齐藤利三大火被灭，就能往上对付余下的敌人了。注意25分钟在左下会出现增援，最好击破他们，可以获得更高的点数。齐藤龙兴会特技，对他用沉默，再合力击破过关。

大合战一：关ヶ原突破战

◆胜利条件：お市部队到达左上阵地 ◆失败条件：お市部队被击破 ◆出击部队数：5，信长必派

地图宝物：野太刀，左边村子下方的角落；大激励の初步，右上角下方的角落里

隐藏武将：蒲生氏乡，お市部队的士兵数不低于1600过关后加入

【战后评定】 极：千代女の装束/优：长寿院栗毛



合战要点：左边部队要派最强的三人，右边可以给信长随便配一个武将。信长使用"疾风"，冲在お市部队的前面，把路上的敌人全都扫清，到栅栏这里停住，别把栅栏破坏掉，让お市部队堵在这里。左边部队则一直往上，消灭一切路上的敌人，可都是强敌，包括百地三太夫和齐藤龙兴。等左边部队把敌人都扫灭干净了，右边的信长部队在破坏栅栏，对お市部队使用"疾风"，让他们安全地到达左上阵地就可过关。

大合战二：稻叶山城攻略战

◆胜利条件：齐藤龙兴败阵

◆出击部队数：4，信长、羽柴秀吉必派

地图宝物：白铜镜，藤吉郎转移到内城后的地点；守扎后立兜，中间小道右边角落，小心地雷

隐藏武将：竹中半兵卫，齐藤龙兴内城上方，有面墙挡着，让羽柴秀吉把墙破坏掉进去就可见到他，接触后加入，其他人不行

【战后评定】 极：无赖汉の铠/优：小鸟丸

合战要点：敌人都不是很强，每扇门后都有敌人守卫，击破后两个部队一起进攻齐藤龙兴。把羽柴秀吉抽出来去上方说得竹中半兵卫，再击破齐藤龙兴过关。

第四章 信长上洛

小合战一：茨木の野盗

◆胜利条件：野盗の亲分败阵

◆失败条件：我方本阵陷落 ◆出击部队数：4

地图宝物：银杏穗枪众，地图左上；乌帽子形兜，中央靠左有一排弓橹，下方第一个

【战后评定】 极：道镜の法衣/优：世穗枪众

合战要点：小心保护本阵，敌人全灭，宝物全收，保持10分之内，得到级评价。

小合战二：饭盛山の山贼

◆胜利条件：山贼の首领败阵 ◆出击部队数：4

地图宝物：落雷の初步i，地图右下海岸的尽头，一条小道内

【战后评定】 极：大崎枪马僧兵/优：火炎前立兜

合战要点：把信长外的其他武将培养一下，此关时间充裕。让右边部队去右下取宝物，随后全灭敌人，一定要得到级评价，可以获得强力的骑兵种。

小合战三：交野の一揆

◆胜利条件：一揆の头目败阵 ◆出击部队数：4

地图宝物：朴刀兵，地图左下阵地的东部；弓胎弓众，河的东北岸上

【战后评定】 极：法师の帽子/优：荒武者众

合战要点：把握时间很重要，5分30秒内过关就可获得满点时间评价，大家尽力在这时间内全灭敌人，拿取宝物吧，不是很难的事情。

中合战一：胜龙寺の合战(三战选二)

◆胜利条件：三好长逸，三好政康，岩成友通败阵

◆出击部队数：5，信长必派

地图宝物：皆朱枪，左上中央栅栏内；大沉默の初步，中央圆形空地内

隐藏武将：南光坊天海，带着吉乃去敌人本阵右边两扇门后的右下角，访问那里的房子即可

【战后评定】 极：本小札铜の铠/优：伏竹弓骑马众



合战要点：左边部队最多进攻到条原长房这里就可待机了，别去正面与三好康长交锋，他们的铁炮队很强。右边信长部队先消灭眼前敌人，然后访问上方村子，这时在右下的森林就会消灭，可以通过那里往右边大路走，途中击破少许敌人后绕到三好康长处，此偷袭战术就会让三好康长与其他两个部队混乱很长一段时间，让待机在下方的另一部队破坏栅栏，两队一同消灭混乱之中的敌人。之后就简单了，往上破门，先击破岩成友通，然后按L1+X抽一个部队去右边破坏两扇门后招得天海，最后击破敌大将过关。

中合战二：多闻山の战い(三战选二)

◆胜利条件：击破真的松永久秀

◆出击部队数：3，信长必派

地图宝物：户隐流锁帷子，击破左上伪松永久秀/百里黒，击破右下伪松永久秀

隐藏武将：岛左近，击破多个伪松永久秀后出现在左边中央的角落里，击破后即可

【战后评定】 极：莳绘军配/优：枭雄の兜



合战要点：假松永久秀都会使用"疾风"然后兜圈子，我们也要用"疾风"追上他们然后击破，其中两个击破后可得宝物，击破五个后可出现隐藏武将岛左近。右下村子访问后可使"疾风"保持到战斗结束，但有敌将把守，特别注意伏兵冈国高。真的松永久秀在右上角，他也会绕圈子，打他时先在右上那片圆形森林的周围布置好其他部队等他，再让一个部队去追击他，然后前后夹击即可。

中合战三：池田の战い(三战选二)

◆胜利条件：破坏敌人所有四个阵地 ◆失败条件：我方本阵陷落 ◆出击部队数：6，信长必派

地图宝物：荣螺形兜，右下敌阵内上方；乌统众，左上敌阵外下方

隐藏武将：服部半藏，击破在右边下方与上方敌阵之间小道内的服部半藏部队即可

【战后评定】 极：则重の肋差/优：大疑心の初

合战要点：先迎击前来侵犯的几队敌人，随后留一个部队守护本阵，另一队则开始进攻敌人阵地，确保敌人不可能有部队再下来骚扰本阵后，就把另一队也抽出来破坏敌阵地去。别忘了打败服部半藏让他加入，他是绝对厉害的角色，交锋时小心应付。

大合战一：界攻略战

◆胜利条件：杂贺孙市，百地三太夫，齐藤龙兴，マリア败阵 ◆出击部队数：5，信长必派

地图宝物：无赖汉の兜，破坏上方南蛮屋；火矢众，破坏右边南蛮屋；火遁の初步，アマリア部队后方

隐藏武将：サンゼス，破坏アマリア部队右边两扇门后访问里面的房子后加入

【战后评定】 极：天目茶碗/优：金刚树の数

合战要点：要击破的大将虽然多，可都不是很强。先要往右上攻，击破孙市与三太夫后破坏右上角城门进入其中就会发生剧情，齐藤龙兴前就会出现道路。沿路攻上去直到アマリア处，她身边有两个副将，先解决掉，之后抽一个部队出来破坏右边两扇门去访问其中的房子，得到目前第二个铁炮武将サンゼス，很强，一定要让他加入。

大合战二：越前进行战

◆胜利条件：击破朝仓义景，信长到达左下指定地点

◆出击部队数：6，信长、羽柴秀吉必派

地图宝物：天目茶釜，先访问左上村子，然后会在上方出现一个村子，访问后取得；铸铁把铜镜，地图左上；吕宋茶釜，击破浅井长政

隐藏武将：福岛正则，羽柴秀吉不被击破的情况下过关

【战后评定】 极：大回复の初步/优：滕丸の兜

合战要点：起初敌人不强，凭玩家现在的实力应该不难对付。消灭朝仓义景后记录，当信长部队来到右边道路时，浅井长政便会带三个部队赶到。他非常强，而且还会三次回复，把所有部队派上去围攻，火遁，水遁等特技连用，消灭掉。之后的敌人很弱，当信长走到左边道路时，齐藤龙三出现，这个弱智依然不堪一击，解决他后安全走到左下过关。

第五章 姐川の狼烟

小合战一：垂井の野盗

◆胜利条件：野盗の亲分败阵 ◆出击部队数：5

地图宝物：丹波忍者众，地图右下阵地的东部；朱涂莳绘军配，敌人本阵内

【战后评定】 极：ベルベル马兵/优：千鸟枪众



合战要点：这里注意过河后会有敌人增援出现在下方，所以最好在向上推进时留一小队在下方，省得到时候往回赶。争取5分30秒内破敌，级评价获得的兵种很好用。有一宝物在敌阵内，需要按L+X先脱离战斗取得宝物后再击破敌人。

小合战二：北方の一揆

◆胜利条件：敌全灭 ◆失败条件：我方本阵陷落，我方所有弓橹被破坏 ◆出击部队数：5

地图宝物：木挽黑锹众，地图右上：阿弥陀样の守り，我方弓橹全部保留

【战后评定】 极：方天戟/优：相模枪众

合战要点：此战最困难就是要保全所有弓橹。战斗开始先记录，三支部队，全用疾风，两队往左保护左下弓橹，这个应该没有问题。再派一队往上先拿右上宝物，随后火速往左保护上方的弓橹，应该可以击破所有攻击弓橹的敌人。不行就读记录吧。保全弓橹后得到宝物，再剿灭敌人过关。

小合战三：大桑の反乱军

◆胜利条件：反乱军指导者败阵

◆失败条件：我方本阵陷落 ◆出击部队数：4

地图宝物：つげの数珠，我方本阵的西北部：鸟毛植兜，地图中央往东南一点，山脚下

【战后评定】 极：大崎枪骑马众/优：三日月茶壶

合战要点：敌人没什么远程攻击部队，所以LR战术可以发挥巨大作用。上方配置强一点的武将，抵御敌人进攻，保护好本阵，要用远程部队。战斗开始先记录，随后往右边，击破攻击而来的几队敌人，速度要快。然后左边敌人又会攻来，去左边灭敌，总之上方部队就要保护好本阵。下方部队拿宝物，击破下方敌人，最后与上方部队会合一起灭敌。

大合战一：姐川决战

◆胜利条件：朝仓义景与浅井长政败阵

◆出击部队数：7，信长，归蝶，明智光秀必派

地图宝物：沉勇の铠甲，地图中河流右边中间的小空地上；小云雀，敌本阵内；鸟铳骑马众，左上河流中

隐藏武将：加藤清正，派羽柴秀吉出战不被击破的情况下过关

【战后评定】 极：兵法の极意/优：来国光の枪



合战要点：敌人基本与越前大战一样，一批批地过来一批批地消灭，当心右边的浅井长政，和以前一样会自动回复。松平家康的援军比较强，让他对付一阵子没问题。消灭冲过来的敌人后拿宝物，最后击破朝仓义景过关。

第六章 元龟争乱

大合战一：野田福岛の战い

◆胜利条件：三好三人众败阵

◆出击部队数：6，信长必派

地图宝物：丹波くノ一众，アマリア所在阵地内；根来铁炮众，中央两个弓橹之中

隐藏武将：ぎん千代，归蝶部队访问中央偏左的角落内房子

【战后评定】 极：矢舌礼鐘の铠/优：槛の杖

合战要点：以最快速度先去救村重与アマリア，随后开始清除敌人，左上敌本阵先别去碰，拿完宝物，让归蝶访问房子收到ぎん千代后准备总攻敌人本阵。先将两队部队安放在敌本阵左上与右下角，之后让一部队破坏栅栏，这时左上与右下角就会出现伏兵，全部击破后过关。

小合战一：细野の野盗

◆胜利条件：野盗の亲分败阵 ◆失败条件：我方本阵陷落

◆出击部队数：5

地图宝物：照魔镜，地图右边正中的树林；安芸弓众，中央圆形空地的入口处；龙卷の极意，破坏掉右下敌阵

【战后评定】 极：小锹形前立兜/优：备前刀众

合战要点：此战配置两个部队使用起来方便，没必要配三个的。敌人多为弓兵，所以两个部队夹击效果不错。还要注意进入敌阵地时伏兵会出现，争取7分钟内过关吧。

小合战二：木造の一揆

◆胜利条件：敌全灭 ◆失败条件：我方本阵陷落

◆出击部队数：5

地图宝物：兔耳肋立兜，我方左边阵地下方栅栏内；瓦师黑锹众，地图右上；大和刀僧兵，地图左上

【战后评定】 极：芦屋茶壶/优：莳绘军配

合战要点：战斗很简单，击破一定数量敌人后，我方左边阵地下方会出现敌增援，让此部队把栅栏毁了，我们就能进入拿宝物了。

小合战三：峰の谋反军

◆胜利条件：反乱军盟主败阵

◆失败条件：我方本阵陷落 ◆出击部队数：4

地图宝物：秋茶碗，地图左上；戟，盟主的正面；龙神の极意，正北方中央的敌阵

【战后评定】 极：木曾枪骑马众/优：とび兜

合战要点：没难度的战役，敌人没有远程攻击武器，用LR战术可以玩死他们。抽出一个部队用“疾风”拿宝物，最后击破盟主。

中合战一：多闻山攻防战

◆胜利条件：破坏敌所有三个阵地

◆出击部队数：6，信长必派

地图宝物：熊头形兜，中央小湖泊下方；伎艺天の腰卷，左边毒沼的里面角落，以前岛左近的地方；上人の训诫，左上敌阵地内

隐藏武将：可儿才藏，中间小湖泊内击破他就会加入

【战后评定】 极：井上流铁炮众/优：纪伊くノ一众



合战要点：配置3个2人部队，其中一队要强一点。战斗开始，两个部队原地守护两个本阵，派出最强的一队出去攻击敌人阵地。当中不断有敌增援出现攻击我方阵地，有两个部队留着可以放心。等到击破敌二个阵地后，松永久秀出现，不强，击破他后就没什么敌人威胁我方本阵了，原地留守的部队就可以出去拿宝物，毒沼的宝物让副将去拿，并击破可儿才藏，然后破坏敌人最后一个阵地过关。

中合战二：佐和山攻防战

◆胜利条件：朝仓义景败阵

◆出击部队数：7，信长，アマリア必派

地图宝物：落雷の极意，地图左上；透光镜，地图右下

隐藏武将：おつね，让前田利家访问右上角的房子

【战后评定】 极：マッチ铳马兵/优：信义の兜



合战要点：前田利家这话就要发挥用场了，如果没把他练得很强，就避免与敌人发生战斗。敌我会不断出现援军，不过都是单个部队，不过我方武将实力明显高于敌方，所以不必担心。让前田利家访问右上的房子就可得到隐藏武将おつね，别忘了找宝物。

中合战三：三河决战

◆胜利条件：武田信玄败阵 ◆出击部队数：7，信长必派

地图宝物：木曾枪马僧兵，地图左上；取访神の军配，右上弯月形小山凹进去的地方；扩子后立兜，右边上边一段小河的下方里面；孙子，击破后面出现的高坂昌信

隐藏人物：快川绍喜，过关后加入

【战后评定】 极：菩提树の数珠/优：偃月刀

合战要点：铁炮对骑兵有奇效。击破初期四队敌人后，我军左右分开。左边分两队，一队较强部队负责击破伏兵内藤昌丰，注意他会攻击特技，用沉默封住后击破，另一队则往左上拿宝物。右边部队就负责拿右边小河内的宝物，并击破伏兵真田昌幸，也要用沉默，然后拿右上小山的宝物。记录，下面对付武田信玄，先把他身边的两个部队引下来击破，然后再一起围攻他一人。最后真武田信玄出现，还是先引他身边的部队出来击破，再攻击他一人，击破后过关。

大合战二：京洛の战い

◆胜利条件：足利义昭败阵 ◆出击部队数：6，信长必派

地图宝物：长鸟帽子形兜，从上往下数第三条道路，河的西边；衣冠风の铠，从下往上数第二条道路最右边；三条茶釜，右上城内；天运の初 i，最上方有个躲在栅栏里的敌部队，遇到他们后别攻击他们，等待几秒钟就能得到宝物

隐藏人物：冢原卜传，在单骑驱战斗中击败他

【战后评定】 极：住吉神の军配/优：ガラティン

合战要点：虽然大合战，难度很低，主要敌军士气太低，有的敌人碰到他们后自动混乱，甚至逃跑。就算齐藤龙兴等人来增援也没给我们带来什么麻烦。中间的杂贺孙市注意，别正面与他交锋，让一个部队绕到他后面偷袭就可容易消灭。把所有宝物找到后，以单骑驱击败剑豪冢原卜传后就可招到他，之后就能去右上解决足利义昭了。进入他所在城大门就会关闭，他超级弱，简直就是自寻死路，找好右上宝物后疾风，一下就可轻松干掉他过关。

第七章 天正攻势

小合战一：鲶江の野盗

◆胜利条件：野盗の亲分败阵 ◆失败条件：我方部队全灭，制限时间到 ◆出击部队数：2

地图宝物：甲斐くノ一众，中央两个并排敌阵的左边阵地内；乐烧茶碗，左下敌阵；童子切安纲，

不被敌人物见(モノミ)发现击破除所有野盗の予分

【战后评定】 极：纵引胴の铠/优：武藏长刀众



合战要点：此战最难的莫过于不被敌人的物见发现，如果知道有无被发现，看是否出现伏兵，出现的话就说明被发现了。先记录，把右边部队撤到阵内，不然会被发现。上方部队配置移动力，攻击力高的强力武将，用疾风，先往上避开物见，随后绕到中央两个阵地的右边阵地后面，破坏栅栏击破里面敌人。随后往北拿宝物，再去左边阵地，同样小心物见。击破里面敌人，再拿取宝物，记录。下面有点难度，要去左下阵地，注意此阵地左右两边的物见，用疾风快速打开栅栏，击破里面敌人，拿宝物前看看左边物见有无过来，过来的话就让他走远再拿，不然会被发现。拿完宝物等左边物见走到下方时疾风，去左上阵地，击破里面两个小喽喽就会得到宝物了。然后让另外一个部队出阵，故意让敌人发现，赚取击破点数，最后消灭首领过关。武藏长刀众很强，给武将装备上。

小合战三：日野の一揆

◆胜利条件：敌全灭

◆失败条件：我方部队任意败阵 ◆出击部队数：4

地图宝物：锡杖后立兜，地图右下角海岸；大和刀众，下方海岸中央；鹤女房の长衣，敌本阵东北的树林

【战后评定】 极：甲贺忍者众/优：种子岛铁炮众

合战要点：宝物不错，而且有三样，拿完后再全力灭敌吧，没什么特别之处。

中合战一：朝仓讨伐战(三战选二)

◆胜利条件：朝仓义景败阵 ◆失败条件：朝仓义景逃到左上角 ◆出击部队数：8，信长必派

地图宝物：天冲前立兜，左方部队左上凹进去的地方；吕宋茶壶，地图左上角；日向弓僧兵，地图右上角

隐藏武将：大谷吉继，先访问初期左上的村子，上方又出现一个村子。然后在不消灭一个一揆部队的情况下访问上方村子

【战后评定】 极：稻富流铁炮众/优：滕丸の大铠

合战要点：左边部队要强而快，最好是骑兵或忍者。右边部队先解决眼前敌人，并访问左上村子，随后追击朝仓义景，途中小白龙兴前来送死，最后一次击破他升天，再继续追击朝仓义景。左边部队用"疾风"拿宝物，杀灭路上敌人，从右边小道向上方村子进发，小道内有敌人，不要管他们，按L1+×一直往上方村子冲，千万别击破任何碰到的敌部队，访问村子后大谷吉继收到。之后左边部队可以牵制朝仓义景，就一直按L1防御让他攻击，而右边部队则拿宝物，对付伏兵，最后左右夹击击破朝仓义景过关。

中合战二：小谷城攻略战(三战选二)

◆胜利条件：浅井长政败阵

◆出击部队数：6，信长、秀吉必派

地图宝物：棒火矢骑马众，城下町左上；齿翼月牙，城下町右上；蛇头形兜，刚入城后左边小地方；るりの数珠，最左边有房子的地方，要打败浅井久政大门才开；金涂莳绘军配，秀吉部队上面地方的左上

隐藏武将：藤堂高虎，在秀吉出现之地的左下地方击破他即可

【战后评定】 极：沉默の极意/优：信义の铠

合战要点：信长可以勇往直前，敌人都不是他对手。信长进城后秀吉登场，让他先去左下地方击破藤堂高虎使其加入，然后一直向上击破浅井久政，所有不能破坏的大门都会自动打开。此时地图右下的城下町会有标记出现，这里是宝物，派一个移动力高的副将季风过来拿两件宝物。主将秀吉与信长继续杀敌。最后联合击破浅井长政过关，别忘了用沉默。

中合战三：明智城救出战(三战选二)

◆胜利条件：武田胜赖败阵 ◆失败条件：明智城地陷落

◆出击部队数：6，信长必派

地图宝物：白铜八花镜，初期右上角落，要从对面绕过去；不动明王の札，高坂昌信前栅栏右边的角落；甲贺くノ一众，看小地图，敌本阵南边有个独立的小方块，让明智光秀走到那里就可解除障碍物看到宝物；朴刀，敌本阵下方有三排栅栏的地方内

隐藏武将：五右卫门，突破敌人防线后自动出现，击破后加入

【战后评定】 极：修验者の书/优：薄铁板の兜



摄影：姬路城

合战要点：疾风+激励，以最快速度击破敌人赶到上方明智城，宝物先别管，等下打五右卫门时再顺便拿吧。赶到明智城后我方增援出现，隐藏武将五右卫门也随即出现。此时调配一个两人部队回右下，拿刚才没拿的宝物并击破五右卫门让他加入。同时我方另一支有明智光秀的部队来到敌本阵的南部角落附近，地图上有块独立的小方格，让明智光秀过去石头就会消灭，宝物就在其中。拿完宝物，收到隐藏武将后就合力消灭剩下的武将吧，请多用沉默，武田军大将们都是会用特技的主儿。铁炮对他们的骑兵依然有效果。

大合战一：长筱决战

◆胜利条件：武田胜赖败阵 ◆失败条件：我方本阵陷落

◆出击部队数：6，信长、吉乃必派

地图宝物：八升栗毛，左边部队的左上角河对岸；夜叉の兜，左边山地中央的兵粮库内；甲斐枪马僧兵，左上凹进去的地方；回复の极意，右边废弃阵地内

【战后评定】 极：律义者の铠/优：十握剑



合战要点：先前几个隐藏的铁炮兵都收到的话，那此战极其容易，如果没收那就用弓兵或其他远程部队代替也行，并在左边队伍中配置一个移动力高，并会疾风特技的副将用来拿宝物。战斗一开始，所有远程部队待命，等着敌人来送死。而先前让大家配置的高机动部队就用疾风，从左下往上，拿取路上宝物，到左边山地中间，击破敌人就可夺取敌军的兵粮库，如此武田军死得更快。左边有三个宝物，让此机动部队正好拿完，再到右边废弃阵地拿第四样宝物，之后就回到阵地，接下来的事情就让我军铁炮与远程部队负责吧。如果栅栏被敌人破坏，近身兵种要挡在前面。

第八章 平安乐土

小合战一：大沟の野盗

◆胜利条件：野盗の亲分败阵 ◆出击部队数：5

地图宝物：板札胴の铠，在物见部队到达右边阵地前击破；根来铁炮众，右上敌阵；种子岛铁炮众，右下地区正中偏左

【战后评定】 极：千手院长吉/优：杂贺铁炮众



合战要点：开始记录，然后使用疾风，两队一同击破上方物见部队，一定要击破，这样不仅能得到宝物，还能显示右边的敌人。注意敌人的大炮，不过只会往正前方攻击。敌人多为火炮队，疾风冲刺才是王道。

小合战二：朽木の一揆

◆胜利条件：敌全灭 ◆失败条件：我方本阵陷落

◆出击部队数：6

地图宝物：美浓刀僧兵，地图右边北部的河流里；左官黑锹众，地图左上角；变化の极意，我方中间阵地内

【战后评定】 极：备前刀僧兵/优：直垂风の铠

合战要点：左右两路先击破左右两边敌人，包括左上与右上，会出现增援，赶过去击破。随后再处理中间的大炮与敌军，消灭到一定程度中间会有增援，别管他，让他去我方本阵，当敌人破坏我方中央本阵的栅栏后立刻击破，再进入拿宝物。之后击破中央的头目后还会出现增援，全部消灭后过关。

小合战三：国吉の谋叛军

◆胜利条件：敌全灭 ◆失败条件：我方本阵陷落

◆出击部队数：5

地图宝物：阴阳师の书，地图右上；国友铁炮众，地图左下

【战后评定】 极：甲斐枪骑马众/优：朱涂の谷兜

合战要点：宝物不要错过，守护好我方本阵，迎击四面八方而来的敌人，之后拿取宝物即可。

中合战一：松永讨伐战(四战选二)

◆胜利条件：松永久秀败阵 ◆出击部队数：6，信长必派

地图宝物：地　样の札，正中偏左下地方；混天戟，松永久秀所在本阵内；红莲の极意，最北有三个弓箭围着的地方

隐藏武将：柳生宗严，以单骑驱的方式消灭他的部队

【战后评定】 极：南部弓骑马众/优：枭雄の铠



合战要点：此关敌人不难对付，主要花时间找他们。先要找到冈国高，高山右近，奥田忠高，结城忠正，伪松永久秀五个武将，击破他们后得到5把钥匙，就能打开真松永久

秀所在本阵的大门了。伪松永久秀与隐藏武将柳生宗严所在地被一块石头挡住，把石头击碎就可过去，柳生宗严需要用单骑驱将他击破，所以打他前先记录。5把钥匙全齐后开门除掉松永久秀过关。

中合战二：明石の战い(四战选二)

◆胜利条件：毛利辉元败阵 ◆出击部队数：7，信长必派

地图宝物：横引胴の铠，起点右上角落：圆山形南蛮兜，中央北部村子上方小道中：银漆莳绘军配，穴户隆家左下：正木流长刀众，毛利辉元右下山脚处

隐藏武将：山中鹿之助，先访问北部村子，然后击破中央下方的穴户隆家后就可加入

【战后评定】 极：カルスト骑兵/优：日本号

合战要点：敌人两个铁炮击破后就会立刻再出现两个，以牵制为主。部队一边走一边拿宝物，别忘记访问村子收山中鹿之助，看到大炮就毁掉。海中的大炮无法破坏，只有小心躲避攻击，然后把两个部队集合起来打毛利辉元，一直让他处于沉默状态，别给他放特技的机会，同时抽一队去右下找宝物。注意敌人会复活，击破毛利辉元后过关。

中合战三：木津川口の决战(四战选二)

◆胜利条件：敌全灭 ◆失败条件：敌人逃走

◆出击部队数：7，信长必派

地图宝物：封神演义，右边第二个我方栅栏内：蓬莱镜，地图右上

隐藏武将：宫本武藏，单骑驱赢他后加入

【战后评定】 极：泽泻の兜/优：金山姬の装束



合战要点：超简单战役，这次轮到我们轰毛利了。先击破第一批冲过来的敌人，随后放一个部队在右边守护本阵，敌人一般都是从右边下来。而其他部队则上去主动消灭敌人。有个宝物需要让敌人破坏栅栏才能得到，不过千万小心，别让敌人为此逃走了。可以利用船大炮强大的威力消灭敌人。宫本武藏需要单骑驱赢他才可加入，他不好对付，打前记录。全灭敌人后过关。

中合战四：九头龙川决战(四战选二)

◆胜利条件：上杉谦信败阵 ◆出击部队数：7，信长必派

地图宝物：放生月毛，左上角落内：越中枪僧兵，本庄繁长右上，要击碎石头进入：罗刹の兜，地图右上角

【战后评定】 极：唐皮の铠/优：激励の极意

合战要点：信长队配两副将，其他两个部队一个就够了。三路部队分别朝三个方向进发，右边两队以拿宝物为主，信长走到左上路口就会碰到上杉谦信，这次他是偷袭，打掉他部分士兵数后就会撤退，然后继续挺进，击破上杉景胜后上杉谦信再次出现，上去解决他即可过关。多用沉默，激励，骂声等特技。

大合战一：石山决战

◆胜利条件：本愿寺显如败阵

◆出击部队数：7，信长必派

地图宝物：杂贺统僧兵，三好三人众与杂贺孙市之间：蒜头骨朵，左上小道内：厚重な铠，中央小山的右上角小道内

【战后评定】 极：三国黑/优：大礼の兜

合战要点：此战关键在于部队配合。首先先让一部队去右边击破下方与上方的四个大炮，然后把可以拿的宝物拿好，待命。等到增援部队出现了，让他们去开左上的水闸，道路出现后三方会合，同时三好三人众也会追过来，消灭他们，然后端敌人老窝，杀本愿寺显如前可以先去解决杂贺孙市赚取点数。

第九章 统一前夜

小合战一：铃冈の野盗

◆胜利条件：敌全灭 ◆出击部队数：4

地图宝物：ヴォウジェ，地图中央最上方：豪壮な铠，拿ヴォウジェ的地方左下便是：ハスタ枪兵，地图右下端

【战后评定】 极：フリント铳兵/优：妖术の书



合战要点：配置两个部队，每队都要有远程队伍，派上最厉害的武将。一开始敌人就会两队两队冲来，近战部队防御，远程部队攻击，LR战术。敌人大概冲两次后就停止了，需要大家上去引他们下来。这时左边部队继续引诱敌人并击破，右边部队就先别管敌人，把宝物找齐全，等左边敌人都清除干净了，再用两个部队一起消灭头目过关。

小合战二：妻笼の一揆

◆胜利条件：敌全灭 ◆出击部队数：4

地图宝物：骨食藤四郎，地图右上：肥后枪众，地图左下：役小角の书，参看要点

【战后评定】 极：大岛流枪众/优：缝延胴の铠

合战要点：左上左下两个部队先在原地待命，敌人增援会出现几次。随后左上部队开始破坏下方的大炮，而左下部队拿完宝物后则往上攻。左上部队破坏完三门大炮后就把下方一对铁楸兵干掉，这时左上角会有一个增援部队，他逃跑速度很快，要马上击破他，就能得到宝物"役小角の书"。最后先去右上角拿宝，再把剩下的敌人铲除过关。

小合战三：饭田の谋叛军

◆胜利条件：敌全灭 ◆失败条件：我方部队任意败阵

◆出击部队数：4

地图宝物：夜叉の铠，地图左上端：根来统骑马，地图中央：平家物语，破坏敌人所有阵地

【战后评定】 极：中村流枪马众/优：变わり兜



合战要点：把敌人所有阵地都毁掉有一定难度，多记录，不行就读取。每个阵地周围都有敌伏兵，不要卤莽冲上去，走几步看看。

中合战一：摄津平定战

◆胜利条件：荒木村重败阵 ◆出击部队数：5，信长必派

地图宝物：フランベルク，地图最左上角弓橹旁：吉田流弓众，起点南方小路第三个栅栏内：ガイアの甲胄，击破东北方向的敌援军

【战后评定】 极：マンブル刀兵/优：天狗前立兜



合战要点：荒木村重就在中间那个小地方，不过如果从下方老老实实走过去，那要闯过许多机关，遭遇很多强敌。这里有个密道可走，在下方偏右一点，有栅栏挡住的房子，里面可以访问，就可一下子传送到城内，不过只能传一队，另外一队还是要接受机关的洗礼。不过这样总算可以前后夹击了，如果部队强还可以在找到宝物后直接去击破荒木村重。

中合战二：伊贺平定战

◆胜利条件：百地三太夫败阵

◆出击部队数：5，信长必派

图宝物：总发形兜，中间传送点进入后获得：小传光太世，右上河流的上游：伊贺くノ一众，中间靠右



【战后评定】　极：伊贺忍者众/优：少彦名の忍着

合战要点：



此关有奇门遁甲之术。先去右下访问一个村子，会看到旁边有蓝色传送点，进去后再出来，上方森林的样子就变了，有几条路通了。再去中间可以看到一个传送点，进入后访问房子地图上会出现两个标记，还能拿到宝物。两个标记就是两块石头，先打碎中间传送点上方的那块，再去打碎右上方的那块，顺路把右上的宝物也拿了，随后进入眼前的传送点，与里面的忍者们联战，注意旁边是地雷，最后打败百地三太夫过关。

中合战三：甲斐平定战

◆胜利条件：武田胜赖败阵　◆出击部队数：5，信长必派

地图宝物：那须弓马僧兵，中央偏左凹进去的地方；松风，地图右上，武田胜赖身后；谋将の兜，第一个村子上方的角落；

【战后评定】　极：盾无しの铠/优：陨石の极意

合战要点：



初期先要拜访左上村子，然后上方又出现三个村子，访问这三个村子，第一个，第二个都会出现真田昌幸，用沉默封住他几乎是废人。访问第三个村子后中间被树林挡住的路就能通过了，走到中间道路真田昌幸又出现，击破后就向下猛攻吧，武田军士气很低，有些部队会逃跑。最后击破武田胜赖过关，别忘记拿宝物哦，都是不错的东西，特别是松风。

第十章　动乱

大合战一：关ヶ原游击战

◆胜利条件：明智秀满败阵　◆出击部队数：2，信长必派

地图宝物：吉祥天の千早，地图左上

【战后评定】　极：番匠黑锹众/优：黑檀の杖

合战要点：



此关敌人太弱了，也很简单，宝物也非常好。如果想轻松过关的话先击破传令部队，然后不让物见部队发现，悄悄上去干掉左马助即可。想打得刺激火爆一点，就故意让他们发现，这样会有大批敌援军，打起来特别爽。

大合战二：岐阜城夺回

◆胜利条件：齐藤利三败阵　◆出击部队数：3，信长必派

地图宝物：楠木正成の书，击破内城某一亲卫队；杂贺统马众，右上角落；水晶の数珠，河上游；日置流弓众，右下大炮处，要从上城壁绕过去

【战后评定】　极：切付札胴の铠/优：天业云剑

合战要点：



敌人的大炮特别让人头疼，要想避开大炮攻击，大家可以选择走上城壁。走到内城门口发生点火事件，开始倒计时，大家用最快的速度冲上去击破齐藤利三就可过关。多用单骑驱，可以节约不少时间。

第十一章　反击

小合战一：铃冈の野盗

◆胜利条件：野盗の亲分败阵　◆出击部队数：5

地图宝物：铁剑兵，地图右下；谋将の铠，地图左上；弹弓兵，地图上被弓橹围住的地方

【战后评定】　极：厚铁板の兜/优：直刀兵

合战要点：买最好的兵种，此关敌人很强。迎击完所有冲过来的敌人后，拿宝物，击破BOSS过关。

小合战二：松仓の一揆

◆胜利条件：敌全灭　◆失败条件：我方任意被击破

◆出击部队数：6

地图宝物：铳筒马兵，地图左下；风魔くノ一众，地图左上；史记，让我方左侧的栅栏不被击破的情况下击破左下敌部队

【战后评定】　极：风魔忍者众/优：薄铁板雪下胴

合战要点：



此关敌人倒是其次，那些烦人的大炮才是扣我们大量兵数的幕后黑手。有些远程攻击的敌人会退后，故意让你走入大炮射程内，这时宁可放弃攻击敌人也要先把大炮毁掉。此关BOSS特强，不要让他发特技，一群人围攻他，再用火遁，水遁虐待他，总之不要让他有喘息的机会，多记录，以防万一。

小合战三：高山の谋叛军

◆胜利条件：敌全灭　◆失败条件：我方本阵陷落

◆出击部队数：5

地图宝物：东方见闻录，我方阵内；种子岛铳僧兵，北方被大炮包围的地方

【战后评定】　极：萨摩统马僧兵/优：山本流枪马众

合战要点：右方部队要配置强一点，那边敌人多。开始记录，把左上部队拉到本阵，然后右边的部队往东走，与敌人相遇后会出现几对增援，这些增援都是奔我方本阵去的。让他们先把栅栏破坏了，然后击破他们，我们拿宝物。

中合战一：安浓津の战い

◆胜利条件：一色藤长，毛利辉元败阵

◆出击部队数：6，信长必派

地图宝物：咒术の书，右边小树林；ランス枪兵，地图左下：井上流铁炮众，一色藤长右下墙壁

【战后评定】　极：蛟龙の铠/优：デュランダル

合战要点：



先击退来犯的敌人，随后留一部队在本阵，另一部队访问左上村子后右下就会出现码头标记，把部队来到标记所在地就可乘船来到毛利军的炮台，把他们的大炮全毁掉。之后再返回本阵开始攻击一色藤长，他并不强，封住特技后特别白痴。一色收拾完后再修理毛利军，顺利过关。

中合战二：北庄城救出战

◆胜利条件：上杉景胜败阵　◆出击部队数：5，信长必派

地图宝物：倭刀兵，破坏地图左下栅栏；爱の字前立兜，沿着地图上的河流往下就可看到；龙渊，地图右上



【战后评定】 极：レイピア刀兵/优：罗刹の铠

合战要点：建议以最快速度去北谷城救援，随后就能大大方方地歼灭敌人了，难度不是很高。注意伏兵直江兼续，他特技强大，请用沉默封住。

中合战三：富士の合战

◆胜利条件：北条氏政败降 ◆出击部队数：3，信长必派

地图宝物：富士山形兜，地图右边河流的下方；吴钩，水门右上东边的小路里；小笠原流弓众，地图右上；封神演义，击破真田幸村多次后

【战后评定】 极：厚铁板雪下胴/优：伊实流统马众



合战要点：先开水闸，再迎击真田幸村，左边部队别去和伊达政宗交火，等待真田幸村被击破后他便会成为NPC。

大合战三：京洛决战

◆胜利条件：足利义昭败降 ◆出击部队数：6，信长必派

地图宝物：太平记，地图右上；雪荷流弓马众，往下数第三条路，河的右边；バロック马兵，最上面的道路，河的左边

【战后评定】 极：泽泻の大铠/优：片山一文字

合战要点：决战，可惜没什么难度。各个击破就行了，足利义昭依然那么低级。小心大炮，其他没什么。

第十二章 决战

小合战一：笠冈の野盗

◆胜利条件：野盗の亲分败降 ◆失败条件：我方部队全灭，制限时间到 ◆出击部队数：6

地图宝物：蒙古秘史，西南敌阵地；种田流枪马众，破坏四个敌阵地；スナップ铳兵，中央敌阵上方

【战后评定】 极：新阴流刀众/优：直衣风の铠



合战要点：把6个武将分成三队，快速击破右下、中央、左下的敌阵地，不然敌援军会一直出现。首先目标就是敌阵地，至于挡路的敌人可以先别管，因为即使消灭后还会出现新的增援。

小合战二：鹤首の山贼

◆胜利条件：敌全灭 ◆失败条件：我方本阵陷落 ◆出击部队数：6

地图宝物：肥后枪僧兵，地图中央左上；信浓弓僧兵，地图右上；南部弓马僧兵，地图左下；钢铁の南蛮胴，地图右下中央

【战后评定】 极：水浒传/优：佃流弓马众

合战要点：此关敌人特别难缠，配置多为一枪一弓，最好的解决方法就是按L+X脱离与枪兵的交锋，直接去后面干掉弓兵，这样节省时间，风险大。想保险的人就用LR战术先解决枪兵，再击破弓兵也行，可惜太浪费时间了。不要忘记先把敌人所有大炮给破坏了。

小合战三：猿挂の一揆

◆胜利条件：敌全灭 ◆出击部队数：6

地图宝物：番匠黑锹众，地图上被围起来的地方；八条流铳马众，破坏所有大炮；吴子，地图右下栅栏外

【战后评定】 极：新刀流刀众/优：徐福の锁帷子

合战要点：敌人不是很强，破坏一个敌人的前线大炮就会出现一对敌增援，别被包围就行了。

大合战一：播磨决战

◆胜利条件：明智光秀败降

◆出击部队数：6，信长必派

地图宝物：行基の法衣，最下面一个大炮基地内；稻富流铁炮众，北部靠右的森林中；弹弓骑马兵，明智光秀右下

【战后评定】 极：界铳马僧兵/优：バルムンク



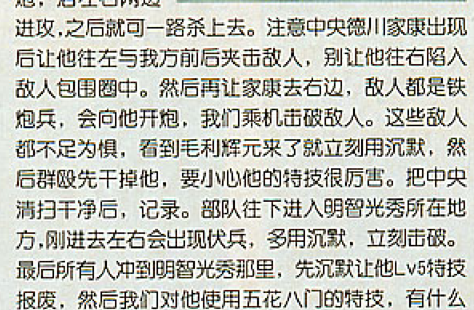
合战要点：左边部队要有点NT的回避技术，看准大炮射向哪儿，就避开那里往其他地方走。途中有敌部队扰乱，别理他，宁可不攻击防御，也不当炮灰。右边部队相对轻松，一路杀敌过去。左边部队等待德川家康来了后让他当炮灰冲在前面，我们则尽力破坏大炮。最后会合右边部队打败明智光秀即可，沉默是一定要用的，他可是有L5特技好几个呢。

大合战二：桶狭间决战

◆胜利条件：明智光秀败降

◆出击部队数：7，信长、アマリア必派

【战后评定】 极：青龙偃月刀/优：孤高の铠



合战要点：最终决战了，没什么可说的。难度当然不低，可也没想象中高。一开始敌人多伏兵，前面又有大炮，沿左右两边进攻，之后就可一路杀上去。注意中央德川家康出现后让他往左与我方前后夹击敌人，别让他往右陷入敌人包围圈中。然后再让家康去右边，敌人都是铁炮兵，会向他开炮，我们乘机击破敌人。这些敌人都不足为惧，看到毛利辉元来了就立刻用沉默，然后群殴先干掉他，要小心他的特技很厉害。把中央清扫干净后，记录。部队往下进入明智光秀所在地方，刚进去左右会出现伏兵，多用沉默，立刻击破。最后所有人冲到明智光秀那里，先沉默让他Lv5特技报废，然后我们对他使用五花八门的特技，有什么用什么，然后聚众围攻，最终必将取得胜利！

通关后继承通关存档继续游戏的话，武器、装备、武将兵种适性、特技等级都将被保留，难度也可以选择"中级"，并且在第十二章后追加第十三章。"中级"通关后就能玩"上级"，"上级"中可以让お市成为我方武将，所以还请大家玩三周目哦！

武将特技

支援系(僧侣万能擅长)	
激励	我方一部队攻击力上升1
坚固	我方一部队防御力上升1
疾风	我方一部队移动力上升1
结界	我方一部队属性防御上升1
回复	我方一部队徐徐回复士兵数2
大激励	范围内我方部队攻击力上升2
大回复	范围内我方部队徐徐回复士兵数3
计略系(僧侣知将擅长)	
骂倒	敌一部队攻击力下降1
大喝	敌一部队防御力下降1
拘束	敌一部队移动力下降1
沉默	封住敌一部队武将特技1
疑心	使敌一部队士兵反叛2
大沉默	封住范围内的敌部队武将特技2
大疑心	使敌一部队士兵反叛3
攻击系(知将 万能擅长)	
毒击	范围内给予敌伤害，并混乱片刻2
冰击	同上2
雷击	同上2
火遁	给予身边敌人范围持续伤害3
水遁	给予前方敌人范围持续伤害2
土遁	给予前方敌人范围持续伤害3
风遁	给予身边敌人范围持续伤害2
忍术系(忍者擅长)	
龙神	范围内给予敌伤害3
龙神	范围内给予敌伤害，攻击力下降4
落雷	范围内给予敌伤害，防御力下降4
红莲	范围内给予敌伤害，移动力下降4
陨石	范围内给予敌伤害，封住武将特技4
阿阿	范围内给予敌伤害，并使他们处于硬直状态4
天运	可能会失败，凭智力而定。成功后给予敌毁灭性打击

合战绘卷

别以为这只是给大家观赏用的，与《战国无双》一样，如果把合战绘卷中的诸如武器道具，音乐，人物，合战收集满的话，再重新游戏时就会得到额外的奖励。

完成收集	奖励
人物列传	兵种适性与特技等级上升
合战总览	获得铠甲与武器
装备品事典	获得兵法书

对付弓兵与铁炮法

弓兵是初期比较烦人的兵种之一，利用枪兵的兵种特技便能破掉弓兵的兵种特技。先让枪兵利用防御到弓兵部队前，然后就使用兵种特技，枪兵的特技蓄力时间短，而且不会前冲，威力也大。特技攻击到后，敌人的弓兵与铁炮依然会继续重新蓄力，我们再以特技攻击，如此反复就可瞬间歼灭敌人，省得到处追来追去。

使用战国无双人物法

首先需要记忆卡内有战国无双或猛将传的记录，无论什么记录都可，就算是玩了一点点的也行。按SELECT进入技能画面就可看到有个读战国无双存档的选项，进入此项激活人物后就可使用前田庆次与稻姬，都是猛人，初期对战局有很大帮助。

□文/神无月　责编/龙马



テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3

以传说系列作品而闻名的Namco再度推出世界传说换装迷宫系列的第三作，用换装为主题来展现传说的本系列以其独特的创意而广受好评，此次系列最新作不仅在系统上作了较大改进，而且在设定上也创造了前所未有的豪华阵容，云集了Namco旗下五个最优秀的传说作品中的37位明星角色们，而且还不时穿插着大作的曾经的经典剧情于本游戏中再现，更让人在游戏时感动不已。而这款游戏的表现也确实没有辜负我们对其的期望，其也不愧为GBA上最后的S·RPG大餐的称号！

□文/逆转A.C.E　责编/北

GBA	本刊译名：世界传说 换装迷宫3			
战略角色扮演	NAMCO	2005.1.6	4800日元	128M
	卡带	日版	1人	全年龄

系统&指令说明

作为系列上首次采用了S·RPG与A·RPG结合的模式，再加之换装这一特点，本作在系统和指令的设定上相当用心，对于初上手者来说一上来就面对菜单指令如此之多系统如此完备的游戏难免会有些不适应，故特在此将系统与指令结合起来作详细的说明。

Ⅰ、系统主菜单，在村内按B键调出

㈠へんせい：队伍编成

本作中战场里的行动都是以队伍为基本单位，可以根据每个人的职业和特点搭配以达到最优化的组合，当然二位主角的职业是根据换装来变化的，玩家们在战斗时将能直接控制的是每队的队长，选择本项再选中一支队伍后出现以下的各选项。

いれる	换入该队中，将其他人员加入到本队中
はずす	换出该队，将指定人员调离本队
かいさん	解散该队，完全解散该队
たいれつ	调整队列，改变各队员们的位置和决定队长
ステータス	查看状态资料，各人物的详细状态和资料
じゅつ・わざ	调整技能，技能的操作调整，特别是对于各队长
さくせん	自动作战指示，当该队员处于自动作战状态下的作战指示，一共有如下五种：じゅうにたたかえ(自由战斗)；ぜんりょくでたたかえ(全力进攻)；まもりをかためろ(全力防守)；おさえてたたかえ(有所保留的战斗)；とくぎはつかうな(战斗时不使用特技)

㈡じょうほう：图鉴资料部分

因为有换装、人物角色以及怪物等较为丰富的设定，故图鉴资料部分也成为本作的一大亮点，其也保证了游戏的耐玩度，在常规手段下要获得全部的要素也不是件容易的事，全部图鉴包括以下六个部分：

なりきりカタログ	换装图鉴，全部能获得的89种服装的完成度
モンスターずかん	怪物图鉴，在游戏中全部将能遭遇和调查到的154种怪物的完成度
キャラクターめいかん	人物辞典，搜集到的各传说系列在本作中登场的全37位角色们的资料
せきばん	石板资料，当前所搜集遗迹石板上记录的一些遗物资料
えいゆうでん	英雄传说，所获得的有关各任务传说的关键资料
りょうり	料理资料，当前所掌握到的料理制作资料

㈢じゅつ・わざ：调整技能

与队伍编成中的该项相同，这里可直接对任意人物进行技能的操作调整，但队长与队员间的有所不同。

㈣ステータス：查看状态资料

与队伍编成中的该项相同。左半部分分别是LV（等级）、こうげき（攻击力）、ぼうぎょ（防御力）、ちりょく（智力）、すばやさ（速度）、そうび（装备）；右半部分从上至下分别是姓名、职业等。

㈤さくせん：自动作战指示

与队伍编成中的该项相同。

㈥アイテム：道具物品

道具、装备、食物以及服装素材等物品的专项。

あたらしい	最新获得的道具
ぜんぶ	全部道具
どうぐ	战斗中使用的回复系道具
たべもの	食物，即料理素材和所做的料理
ルーツほか	服装素材
つける	装备，每人可装备二项
はずす	卸下选定装备

㈦ふく：服装

きがえ	进行换装，男女服装部分别以♂或♀标注了的
かくにん	查看当前服装资料



(六)カスタム：系统基本设置

せんとうモード	小队战斗的操作模式，分别为“手动”、“半手动”和“自动”
メッセージスピード	对话速度，分别为“快”、“普通”和“慢”
カメラモード	视角选择
ボタンせってい	按键操作设置，以上至下分别是：选择对象（R）、防御（L）、普通攻击（A）、特技（B）、恢复初始设置和确定

(七)セーブ：记录存档

(八)ガルド：金钱

II、战斗时的系统菜单，在战场地图上任意处按B键调出

(一)ターン终了：结束本回合

(二)ミニマップ：查看战场地图（或者直接按Select键亦可查看）

(三)胜利条件：本战役的胜利和失败条件

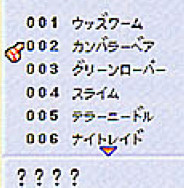
(四)てきリスト：敌方出战的怪物清单

(五)てったい：退出战场

(六)カスタム：系统基本设置（与系统主菜单的该项相同）

(七)ちゅうだん：中断游戏







III、战斗行动菜单，对着战场内本方的行动单位点A键调出



(一)いどう：移动

将行动单位移动到指定位置，本作的移动有些特别，首先是采用了类似当年梦幻模拟战3中的提前部署，也就是所有的行动都是提前布置好，选择结束本回合时便于敌方同时在地图上行动，较为不同的是攻击行为倒没有提前安排，仅有移动的设置，当与敌方在地图上遭遇时便切入到小队作战模式开始战斗。

另外一点特别的是移动时要根据预定路线的颜色来决定范围，白色的为可到达范围、红色则表示超出当前的移动范围，而黄色是提醒移动中途有障碍物，包括本方单位和敌人也都算障碍物。之所以特别提到障碍物是因为本作的移动方式是只能走直线或斜线，行动单位不会自动拐弯，初上手时这是令人相当不习惯并觉得十分费事的一点，不过也不失为本作的特色。





(二)じゅつ・わざ：调整技能（与系统主菜单的该项相同）

(三)アイテム：道具物品（与系统主菜单的该项相同）

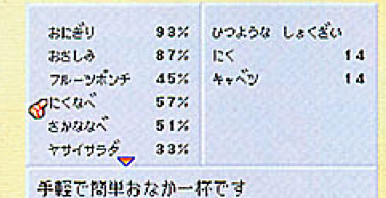
(四)りょうり：制作料理

制作料理，做完后当即生效，每回合每行动单位限做一次，效果取决于熟练度，而且熟练度低的话也不一定能做成功哦，但只要做了便一定能积累熟练度。

(五)ステータス：查看状态资料（与系统主菜单的该项相同）

(六)たいれつ：调整队列

改变各队员们的位置和决定队长，依照各角色的特长和弱点来安排其在小队战斗时的位置，并决定队长人选，队长为玩家自己在战斗中可直接指挥的对象。





(七)さくせん：自动作战指示（与系统主菜单的该项相同）

(八)きがえ：更换服装

仅主角队才有的换装选项，与系统主菜单的ふく（服装）项相同。

IV、小队战斗菜单，在小队战斗时按Select键调出



(一)とくぎ：调整技能

与系统主菜单的じゅつ・わざ（调整技能）项相同。

(二)さくせん：自动作战指示（与系统主菜单的该项相同）

(三)どうぐ：使用道具

与系统主菜单的アイテム（道具物品）项基本相同，但只局限于战斗中可使用的恢复系道具。

(四)たいれつ：调整队列（与之前的该项相同）

V、任务菜单，在古代历史研究所接受任务后出现

(一)しゅつどう：出动

只要准备OK后便可乘梦幻号出发进入传说世界完成作战任务，前提是男女两主角都必须在编制队伍中。

(二)ミニマップ：查看战场地图

这里看到的将是战场的纯地图，没有敌我单位的位置分布。

(三)しょうりじょうけん：查看胜利或失败条件

(四)てきリスト：敌方出战的怪物清单

(五)へんせい：队伍编成（与系统主菜单的该项相同）

(六)ふく：服装（与系统主菜单的该项相同）

另外关于任务的在此补充一下，本作中的作战任务都必须到“古代历史研究所”中的布朗博士处去接受或选择。还有就算是完成过的任务也都还能够反复挑战，而且出现的敌人都还不一样，所以要是为了追求各项图鉴或资料的完美度，不妨多挑战几次。另外无论是作为换装师男女主角是否在同一队，在不少任务的战役中，只要其中一换装师队被击败，那么也将被认为是败北。





VI、常用回复系道具

アップルグミ	HP最大值30%程度回复	エリクシール	HP&TP完全回复
オレンジグミ	TP最大值30%程度回复	パナシーアボトル	状态异常回复
ミックスグミ	HP&TP最大值30%程度回复	ライフボトル	战斗中复活
レモングミ	HP最大值60%程度回复	アワーグラス	封敌短时间内行动不能
パイングミ	TP最大值60%程度回复	スペクタクルズ	情报调查道具
ミラクルグミ	HP&TP最大值60%程度回复	かぎあけセット	钥匙道具

传说中的出场人物

五大传说系列的全37位角色

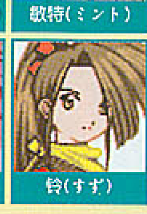

克雷斯(クレス)

切斯塔(チェスター)


敏特(ミント)


古拉斯(クラース)


阿琪(アーチェ)

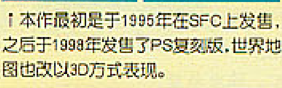

铃(すず)



【幻想传说】/1998.12.23/PS

↑本作最初是于1995年在SFC上发售，之后于1998年发售了PS复刻版，世界地图也改以3D方式表现。

↑本作剧情非常优秀，围绕数把圣剑展开的激烈争夺以及游戏最后与好友里昂迫不得已的兵刃相见让众多FANS至今仍然记忆犹新。




斯坦(スタン)


鲁蒂(ルーティ)



里昂(リオン)


菲利亚(フィリア)


伍德洛(ウッドロウ)

切尔西(チェルシー)

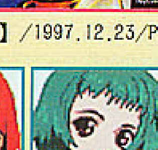


玛莉(マリー)


寇古曼(コングマン)

强尼(ジョニー)

【宿命传说】/1997.12.23/PS


里德(リッド)


法拉(ファラ)

基尔(キール)


美鲁迪(メルディ)


【永恒传说】/2000.11.30/ PS

↑永恒中全新的LMB SYSTEM使得战斗中的临场感大幅提升，众多迷你游戏也相当有趣。


费戈(フォッグ)


切特(チャット)


雷依斯(レイス)

↑游戏剧情紧接上一代，讲述的是前作主角斯坦之子卡伊路成为英雄的成长之路，游戏前半段剧情中前作几大主角遭人毒手的设定让人一时难以接受。


【宿命传说2】/2002.11.28/PS2


卡伊鲁(カイル)

罗尼(ロニ)


利亚娜(リアラ)


朱达斯(ジューダス)

娜娜莉(ナナリー)


哈洛鲁特(ハロルド)


罗伊德(ロイド)


吉尼亚斯(ジーニアス)

柯蕾特(コレット)

利菲鲁(リフィル)

椎名(しいな)

泽洛斯(ゼロス)

普雷瑟亚(プレセア)

利加尔(リーガル)

克拉特(クラトス)


【仙乐传说】/2004.9.22/PS2

↑在普及量相当有限的GC上仍然卖出了30万份好成绩的优秀作品，去年移植给PS2后但仍旧取得了不错的成绩。游戏中人物立场角色的不断转变使得剧情往往峰回路转，比如所谓的"世界拯救之旅"竟然是敌人为了统治世界而撒下的弥天大谎等。

游戏剧情详尽攻略



这里是流传着几大传说系列各故事的世界的某街，这里居住着对传说中的英雄们充满着敬仰之情的弗里奥和克亚乐，以及和他们很相熟的古代历史研究所里的布朗博士。数年前地震造成的地裂使得埋藏已久的超古代文明遗迹被发现，而布朗博士目前也正从事着在该遗迹发现的某遗物的研究和修复工作。而这个遗物实际上正是时空之舟——能够穿越时空的时间机器，凭此可以任意穿梭和往来于各传说的世界。布朗博士成功地修复了它，弗里奥和克亚乐将其命名为"梦幻号"，还决定翌日后便乘此时空机器前往憧憬中的传说世界中去见自己心目中的英雄人物们。可第二天一大早却发现梦幻号居然被人给盗走了！正在三人举足无策时，突然在他们面前出现了一艘与梦幻号颜色不同但外形一模一样的时间机器。更令他们惊讶的是里面居然坐着一位与布朗博士一模一样但却已经满头白发的人！据其说原来他来自于100天后的未来，而他也正是100天后的布朗博士，而那台时间机器也是在遗迹发现并修复成功的"梦幻二号"，然后就来到了这里。从这位未来的布朗博士那得知100天后的世界面临着灭亡的危机，而导致那一切发生的原因便是不知道什么人盗走了梦幻号并进入传说世界改变了传说而造成的。出自于对世界危机的担忧，未来的布朗博士一夜间急白了头发，更改称为怀特博士，因此他便乘后来发现并修复了的梦幻二号穿越时空来到现在，希望弗里奥和克亚乐能够去查找盗走梦幻号的真凶并利用梦幻二号进入传说世界去阻止传说的改变。

弗里奥和克亚乐立刻便登上梦幻二号去完成这项伟大的使命，正欲出发前，二位博士叫住了克亚乐，布朗博士提醒他们还有一样东西应该带上，是遗迹里发现的又一项遗物——换装服，通过此可以利用变换服装改变两人的职业以应付不同情况战斗时的需要。于是，弗里奥和克亚乐穿越时空、拯救世界的战斗之旅，现在，开始！

任务（1） 初闯遗迹

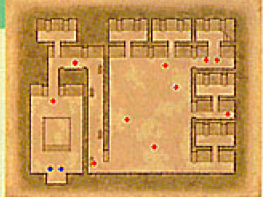
●胜利条件：击败敌Boss艾露琳（エルレイン）

●败北条件：换装师队伍战败

作为第一次出战，基本上没有什么难度，而且加上一开始便有宿命、永恒和仙乐三支队伍中的传奇人物助阵，想不胜利都难，不少宝箱都是被锁住的，所以男主角可换装为盗贼装开锁，盗贼的用处很多，不仅可以开锁而且在战斗中还可以偷走对方身上的道具，唯一的缺点是攻击力较差，除非是同队的伙伴超强或对方很弱，一般情况下还是不要让其出战。同样的对于女主角的学者装也是如此，尽管学者可以在战斗中记录对方数据以充实自己的图鉴资料，但作战能力同样很差。需要提醒的是换装师队即为主角所在队，以后无论男女主角是同在一队还是兵分二路，只要两人中的其中一人被击倒，便也将被判定为任务失败，因为以后很多任务作战的失败条件基本上都有换装师队伍战败这一条，所以要多注意。

就本战而言，开始阶段要尽量让主角队多得经验来锻炼，与Boss交战还是让别的队去完成，在断桥处让女主角换装为学者，便会出现通路。过去打败艾露琳后，在背后操纵其的两人见势不妙准备逃跑，宿命、永恒和仙乐三队的人都追赶上去，结果没想到却被一同给带走。接着宿命传说2中的卡伊鲁（カイル）和罗尼（ロニ）出现，他们正来此寻找利亚娜（リアラ），之后加入到队伍中来。

任务（2） レミ遗迹地下1F

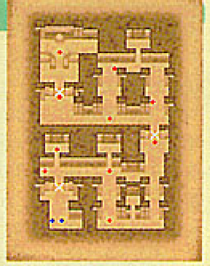


●胜利条件：救出布朗博士

●败北条件：换装师队伍战败

本战任务很简单，敌人也不强，主角队多捞点经验即可，最后只需要赶到右上角去营救博士便能完事，尽管只有两队人马也很容易应付。一些开着门的房间里的宝箱还是不要去取了，因为根本就是空的。另外这里蓝色的门用盗贼装是无法打开的，需要打败特定的怪物取得特殊的钥匙才能够开启。

任务（3） 神眼大殿堂

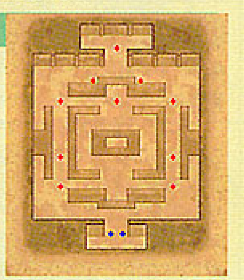


●胜利条件：击败敌Boss巴鲁巴托斯（バルバトス）

●败北条件：队伍数不足两队、换装师队伍战败

本战又与宿命传说有关，玛莉（マリー）被石化，当然要前去解救了。要特别注意队伍数不足两队这个条件，一开始只有主角队与卡伊鲁队，但到了左上方的最后一处门那先不管被石化的玛莉，还是让主角与卡伊鲁两队人马站在一起合力将门推开，尽管开门后二队人马也被石化，但神官菲利亚（フィリア）即时赶到解救了众人，恢复正常的玛莉一人便又将刚才众人费了吃奶的劲才推开的门轻松推开，其与菲利亚组成新队。大家冲上去吧，前面的巴鲁巴托斯已经在发抖了。

任务（4） 神托的圣堂

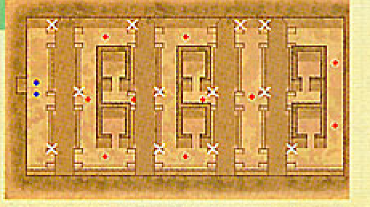


●胜利条件：击败敌Boss萨那托斯（サナトス）

●败北条件：换装师队伍战败

一开始便看到罗伊德（ロイド）和柯雷特（コレット）从面前跑过，男女两主角对此都很纳闷，还以为是自己正在做梦还没睡醒。还是别多想了，前进吧，目标是被那两人操纵的熟悉的萨那托斯。好不容易到了跟前，却要先与罗伊德和柯雷特交手，看来他们已经被人控制了意识，刀刃相见是免不了的了。其实只要道具充足集中地对付，便能解决掉他们，接着便是直接与萨那托斯对话了，对付他可得认真一点些，主角队不要先上，让其他队先去消耗他一阵吧。击败其后任务完成，罗伊德和柯雷特也正式加入。

任务（5） 王城的地牢

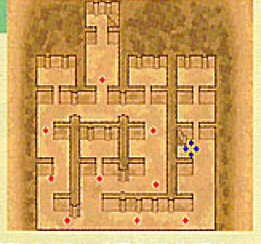


●胜利条件：击败敌Boss达奥斯（ダオス）

●败北条件：换装师队伍战败、阿琪加入后增加为阿琪队战败

因为水路很多，所以需要利用到地图上所示的白色×开关来将桥打开，一路前进便是，不要太留恋敌兵，除非是想练级，到了最后一处的开关那无法将桥打开。所以需要先来到地牢，这里关押着幻想传说里的阿琪（アーチェ），需要让男主角换装为盗贼将其解救，随后阿琪加入，利用阿琪队飞到对面打开开关，众人就直冲Boss达奥斯处去华丽地战斗吧。

任务（6） レミ遗迹地下2F

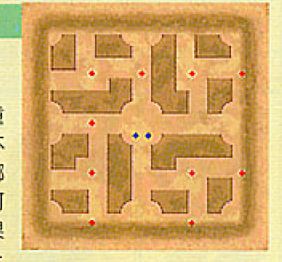


●胜利条件：击败敌方两Boss达奥斯和艾露琳

●败北条件：换装师队伍战败

首先得通过之前来过的1F，基本上没什么大碍，接着从1F右上角上楼来到2F，真正的战斗在这里展开。这里的普通敌兵要比1F略强一些。来到Boss处，任务一里的艾露琳与先前才交手过的达奥斯，不过这次他们比之前要强了一些，而且联手后更是如虎添翼，所以本方在进入前就应该编制出一支最强的战队，以现有成员的能力组出的队伍战胜他们只要特技与道具等运用得当打败他们也并非难事。

任务（7） 抓紧时间

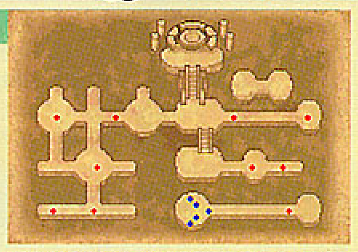


●胜利条件：30回合内救出利亚娜和鲁蒂

●败北条件：换装师队伍战败或规定回合内未达成任务

正如标题一样，时间对于本次任务来说相当重要，而战场的大地图看上去又是无限大，所以切不可迷惘，要多查看小地图来确定方位，对于利亚娜和鲁蒂要分别派卡伊鲁和玛莉各自对应去说得便可达成任务，若换成其他人的话就会引发战斗。如果是以后再来这里的话，还可以说得新人切斯塔（チェスター）加入。般情况下还是不要让其出战。同样的对于女主角的学者装也是如此，尽管学者可以在战斗中记录对方。

任务（8） 绝望的宫殿

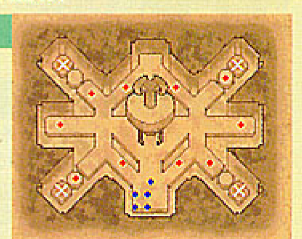


●胜利条件：解救出法拉和基尔

●败北条件：换装师队伍战败

依然是波尼（ボニー）和库拉伊托（クライト）这对父女大盗在搞怪，这次与永恒传说有关，一开始利德（リッド）便加入进来，我方的力量得以充实。阿琪的飞行部队在本战拥有极大的便利，表面上虽然看似无Boss，但当接近法拉和基尔时，他们可是会和敌人一起攻击自己的，解救了他们后再来到上方大门处，又要与他们俩交战，所以不得以还是只得倾全力去打败他们，结果才发现现在的法拉和基尔居然是波尼和库拉伊托换装假冒的，看来他们俩同主角们一样，不但有时间机器，同样也能换装……

任务（9） 转生之东/西门

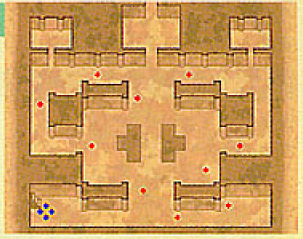


●胜利条件：解救出ディムロス、アトワイト和里昂(リオン)或朱达斯(ジューダス)

●败北条件：队伍数不足四队、换装师队伍战败或里昂/朱达斯队战败

本战会要求选择东门或西门的分支，若是东门则要解救的第三人是里昂(リオン)，西门则是朱达斯(ジューダス)，其实大家都知道里昂在宿命2中化身为朱达斯……说到具体的解救则本方四队要分别行动，往战场四角在地图所示白色×的机关处踩住不动，尽管时不时有敌人来骚扰但也基本上能挺住，余下一队则前往3人被困处。胜利后若之前选择的是东门，那么里昂加入；若是西门的话朱达斯加入……其实谁加入都一样。

任务（10） レミ遗迹地下3F

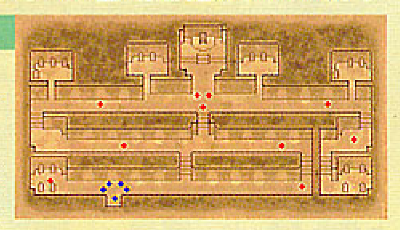


●胜利条件：击败波尼和库拉伊托

●败北条件：换装师队伍战败

又来到这个熟悉的地方，只不过这次的目的地在3F，但1、2F仍然要亲自通过，尽管没Boss，但走那么远也挺烦的，一路上收拾一些小喽喽终于到达了3F。这回来到这里要与波尼和库拉伊托作个了断了，让他们嚣张了这么久。但是毕竟两个惯盗很狡猾，不仅设置的一些宝箱是宝箱怪所装，而且还布下了不少机关陷阱，需要男主角换用盗贼装来通过。尽管他们用了不少假分身，但最后还是被逼于无奈而现出正体来交战。他们的实力其实也就一般，多提防下其特技即可。任务完成后，跋扈已久的江洋大盗两父女也终落法网被监禁，这时同时多出三条可选择完成的任务，分别是总领主之馆、猫人村落（ねこにんの里）和精灵之森（エルフの森）。

任务（11） 总领主之馆

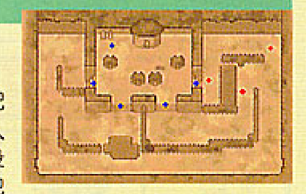


●胜利条件：停止两台复制机

●败北条件：换装师队伍战败、哈洛鲁特战败

一开始便看见哈洛鲁特（ハロルト）暴走地追着可怜的敌人，为其干掉机器人后便要开始毁掉这里的复制机，哈洛鲁特也作为单独的行动单位加入，特别是那两台最为关键的复制机只有哈洛鲁特本人才可以去停止并破坏，调查两次复制机即可。不过真正的那两台复制机其实暗中都有敌人把守着，一定要派出1～2队随行跟着哈洛鲁特比较稳妥些。这里的Boss是大家熟悉的永恒传说的最终Boss，西泽露（シゼル），要耐心与其周旋。任务达成后哈洛鲁特和美鲁迪（メルディ）都正式加入。

任务（12） 猫人村落



●胜利条件：击败全部敌人

●败北条件：敌人达到猫人长老家处、换装师队伍战败

应该算是第一次进行防守战吧，先进行配置，把住四个路口即可，左上方届时还会有敌人的增援部队出现，不过都比较好对付，基本上没什么难度的一次任务，这样的地形守易攻难，把猫人长老家门看好还是很容易的。任务结束后弗戈（フォッグ）加入。

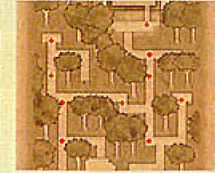
任务（13） 精灵之森

●胜利条件：击败全部敌人

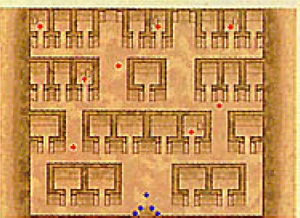
●败北条件：换装师队伍战败

因为是精灵之森，所以这里的战斗是禁止发动魔法特技的，所以尽管选择擅长于

特技的，所以尽管选择擅长于以暴制暴的人员组队出战。其他倒没有什么可说之处，硬拼吧。一开始便有一群人加入，又特别是敏特（ミント）的加入显得更为重要：任意单位只要挨着她便能自动恢复HP值。这三项任务达成后村落中又有新店开业了）最令人冒汗的是里面居然还有卖钻地小子和太鼓达人的服装……



任务（14） 人间牧场

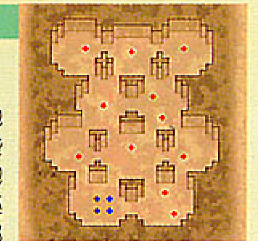


●胜利条件：停止所有的复制机

●败北条件：换装师队伍战败、泽洛斯和椎名战败

这次比总领主之馆还要复杂，需要停住全部的复制机，因为敌人在不停地复制泽洛斯和椎名，这是最可怕的，而且面对一拨又一拨的敌人，回复系魔法和道具必不可少，最后集体行动，不要单兵陷入包围。

任务（15） 背叛之城

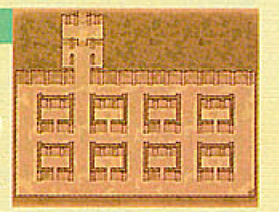


●胜利条件：30回合内击败7位传说系列中的人物

●败北条件：换装师队伍战败、30回合后任务未达成

凡是属于会参战的7位角色会暂时离队，并且这次也不能使用魔法特技，依然只有靠拳头来说话，尽管还有些小喽啰，但主要的目标还是尽快解决7位传说人物们，他们个个都不是吃素的，要战胜他们除了用无耻的群殴外还是用不道德的群殴来逐个击破，特别要着重群殴的还是那些有回复系魔法的人，这本身就是不公平的挑战，既然对手能用魔法，那我们只好以多欺少了。这7位传说中的英雄人物们分别是吉尼亚斯（ジーニアス）、菲利亚（フィリア）、克拉特（クラト）、古拉斯（クラース）、哈洛鲁特（ハロルト）、基尔（キール）和利菲鲁（リフィル），每人的HP都平均在3500左右，任务完成后吉尼亚斯和克拉特加入。

任务（16） レミ遗迹最下层

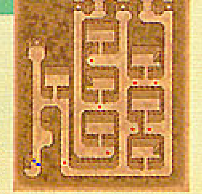


●胜利条件：到达地图最里处

●败北条件：换装师队伍战败

这次只有主角这一队人马出动，并且只男女主角两人，依然是要从1F开始慢慢前进，尽管没什么Boss，但毕竟一共有四层楼，沿途的小喽啰们也够累人的了，所以还是尽量避免接触交战，能躲则躲。

任务（17） 魔科学研究所

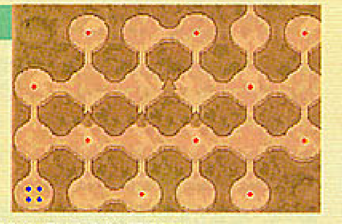


●胜利条件：取得光之钥匙

●败北条件：换装师队伍战败

本战这里出现会定期发射的激光，被击中后损伤极大，要特别注意，黄色状态是处于准备发射阶段，而红色状态为即将发射。而且这里的敌人也相当难缠，在躲避其的同时还要注意激光。在六回合后，邪恶一面的男主角出现，走右边的路朝着他的方位前进，尽管钥匙被其拿到，但被这里登场的铃（すず）抢了回来，任务完成后铃加入。之后又将出现分支选择的任务，分别是冰之洞窟和炎之洞窟。

任务（18） 冰之洞窟



●胜利条件：找到出口离开

●败北条件：换装师队伍战败

尽快找到出口离开是当务之急，每一回合都会被减少1/10的HP，可装备アクアマンド来防止受到此损伤。沿途的一些拦路岩石可以换装为格斗家后破坏掉，另外有些宝箱是需要利用到阿琪的飞行能力来获得。在地图最深处打败冰之精灵即可。

任务（19） 炎之洞窟

●胜利条件：找到出口

●败北条件：换装师队伍战败

几乎和冰之洞窟相反的恶劣环境，这里需要装备フレアマンド来避免每回合被减少HP值。同样有些宝箱需要利用飞行单位来获得，在出口底处候着的是女武神，弱点为暗属性。之后强尼和伍德洛将加入到斗技场第二部分的增援中。

任务（20） 斗技场

本次任务分为两部分●胜利条件：找到出口 ●胜利条件：击败寇古曼●败北条件：换装师队伍战败 ●败北条件：换装师队伍战败

有些暂时打不开的宝箱需要在打败寇古曼后回头来拿。至于寇古曼则是HP超高的猛男，还是用魔法攻击其最有效，己方的HP回复工作也一定要做到位。

●胜利条件：取得炎之钥匙 ●败北条件：换装师队伍战败、被敌人抢先得到炎之钥匙

别忘了盗贼类对陷阱无视。我方有强尼和切尔西（冰）或伍德洛（炎）加入。以后再来到斗技场可参加与最强传说人物的挑战，男女主角两人将面对来自传说系列五大主角和利利斯的车轮式决斗，要是没有足够的实力的话，还是不要去了……

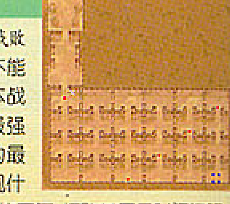
任务（21） 抓紧时间

●胜利条件：30回合内取得水之钥匙

●败北条件：换装师队伍战败、被敌人抢先得到水之钥匙

又是无限战场，有的敌人在战场上是隐形的，只有靠近才能发现。战场内会随机出现一些传说系列中的角色，而且都要依靠特定的人选去说得。具体为：吉尼亚斯说得普雷瑟亚、普雷瑟亚说得利加尔、法拉说得雷依斯、美鲁迪说得切特，而切尔西和伍德洛两人则依照先前冰/炎之洞窟的情况互相说得。

任务（22） 超古代都市



●胜利条件：到达地图最里面的机关处 ●败北条件：男主角队伍战败

现在开始男女主角将分开行动，此战出战的人物将不能参加下一战，请慎重分组，一定要把阿琪分给女主角。本战由男主角率众闯敌阵，补给一定要跟上，最好集结一支最强的队来对付底处的Boss，其他队伍尽量吸引敌人的注意为最强的队开路掩护。Boss的HP超高，但其他方面倒没发现什么特别厉害的，只要自己不停地进攻，同时又保证持久性HP的回复，打败其只是时间问题。

任务（23） 浮游要塞

●胜利条件：到达地图最里面的机关处

●败北条件：女主角队伍战败

兵分二路的女主角一方，最里处的机关必须由飞行部队去踩下。这里的Boss又是以前曾遭遇过的巴鲁巴托斯，但今时不同往日，现在的他已经比以前强了很多，甚至比刚才前一个任务的Boss还要强悍，所以还是要多带些回复性道具打持久战才是王道。取胜完成本任务之后男女主角两方的队伍合流，休整后一同准备最后一个任务的大决战！

任务（24） レミ遗迹地下最底层 决战！

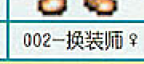
地图见任务二（1F）、六（2F）、十（3F）和十六（4F）●胜利条件：打败两恶之主角

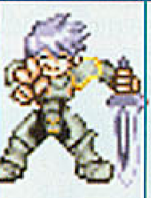
●败北条件：前三层任一队伍战败、最后一层追加换装师队伍战败

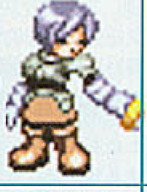
前进时尽量不要恋战和单独行动，每层都必须留下一支队伍，到达最后就只剩下男女主角两人。最终Boss恶之主角拥有和主角一样的能力，而且同样也能换装，一共需要经过三次战斗（第一次战斗对方会换装为格斗家和剑士；第二次为里昂或朱达斯和敏特；第三次则是之前曾经两任务打败过的Bossユグドラシル和シゼル）。道具一定要充足。最终，依靠着男女主角与传说英雄们的并肩作战，传说没有被改写，而世界也不再会有末日的威胁，但弗里奥和克亚乐却为自己谱写了最美好的传说。

全换装图鉴





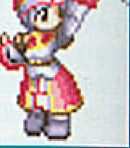










001-换装师♂ | 002-换装师♀ | 003-剑士♂ | 004-剑士♀ | 005-格斗家♂ | 006-格斗家♀ | 007-弓箭手♂ | 008-弓箭手♀ | 009-神官♂ | 010-神官♀


011-忍者♂
012-忍者♀
013-魔道士♂
014-女巫♀
015-商人♂
016-商人♀
017-舞女♀
018-厨师♂
019-厨师♀
020-闲人♂
021-闲人♀
022-医生♂
023-护士♀
024-音乐家♂
025-音乐家♀
026-学者♂
027-学者♀
028-猫人♂
029-猫人♀
030-魔术师♂
031-模特♀
032-盗贼♂
033-盗贼♀
034-克雷斯
035-切斯塔
036-敏特
037-古拉斯
038-阿琪
039-铃
040-斯坦
041-鲁蒂
042-里昂
043-菲利亚
044-伍德洛
045-切尔西
046-玛莉
047-寇古曼
048-强尼
049-里德
050-法拉
051-基尔
052-美鲁迪
053-费戈
054-切特
055-雷依斯
056-卡伊鲁
057-罗尼
058-利亚娜
059-朱达斯
060-娜娜莉
061-哈洛鲁特
062-罗伊德
063-吉尼亚斯
064-柯雷特
065-利菲鲁
066-椎名
067-泽洛斯
068-普雷瑟亚
069-利加尔
070-克拉特
071-达奥斯
072-利利斯
073-冰精灵
074-阿咪
075-西泽尔
076-巴鲁巴托斯
077-艾琳
078-尤克多拉尔
079-塞纳托斯
080-波尼
081-库拉伊托
082-太鼓达人♂
083-太鼓达人♀
084-基鲁
085-卡依
086-科莫斯
087-德鲁阿加
088-女武神
089-钻地小子
Fin



可能这是GC上唯一有的机战了，相信能花巨资购买此游戏的铁定是SRWfans，为了同样的GC玩家，同样的机战粉丝，特写攻略一篇，望大家能满意。篇幅有限，废话不多说了。 ■文/神无月 责编/北斗

NGC	日文原名：スーパーロボット大战GC			
战略模拟	BANPRESTO	2004.12.16	8190日元	——
	DVD-ROM	日版	1人	全年龄

系统简介

一些传统的东西就不多做介绍了，大家都是机战老手了嘛。以下只说明新系统的运用。

★机体SIZE：

SIZE就是大小，GC机战与DC上的alpha一样，引入了机体间的大小差异。从小到大依次为SS、S、M、L、LL。如果大小相差两个级别，那么一般情况下小机体只能攻击大机体除BODY以外的三个部位，这三个部位全破坏掉，才能攻击大机体的BODY。但如果小机体的机师拥有特技“狙い击ち”或使用精神“狙击”的话，也可直接攻击大机体的BODY。另外，武器也有对应大小的设定，有些武器不能用来攻击S或SS的小敌人，大家注意。

★部位攻击：

此系统与前线任务雷同。机体或舰船都有四个部位，受到伤害后会有以下副作用：

BODY	为0后机体被击破
HEAD/CONTROL	减低5%-30%命中率与回避率
ARMS/WEAPON	减低5%-30%攻击力
LEGS/ENGINE	减低移动力，破坏后为1

另外如果此部位是武器的装备位置，那被破坏后此武器就不能使用了。要进行部位攻击可以通过三个方法：
1、用小机体去攻击大机体，这个在前已经讲过。
2、机师有特技“狙い击ち”。
3、使用精神“狙击”。

有些大机体可以分离成小机体，利用这个进行部位攻击也是不错的选择，因为派出机体是大机体的话则只算一个。BODY可以使用强化配件“リペアキット”或修理机回复，其他部位需要强化配件“スペアパーツ”或进入可回复地形或进入主舰中才能回复，而强化配件“スーパーリペアキット”则可全回复所有四个部位，一般用捕获后的舰舰就可换到。

★捕获系统：



捕获系统与部位攻击相辅相成。捕获需要二个条件，一要有主舰，二要把捕获目标除BODY以外的其他部位统统破坏。而且不是每个机体都能捕获，只要此机体的机师是“有头有脸”的人物，那就不能捕获了。大家对准敌人机体按B键就能看到写有“捕获可能”，“捕获运用可能”，“捕获不可”三种。“捕获可能”是指捕获后，过关时只能让大家选择让此机体转变为金钱或配件；“捕获运用可能”则在前者基础上可选择保留此机体加入我方队伍，以后让我方机师换乘；“捕获不可”顾名思义就是不能捕获。

★特殊按键：

R+A	快速对话
R+START	跳过战前或战后对话
对话时按B	回到刚才的对话
对话时按R+B	快速回到刚才的对话
敌人移动时按R	敌人飞速行动
战斗选择时按L	部位攻击切换
战斗选择时按Y	援护切换
战斗选择时按X	战斗画面有无切换
进入战斗画面按B	跳过战斗画面

本次复位键是按住“START+B+X”三秒左右，如果想直接进入战斗就在复位后按住START，这样就能直接进入战斗的记录点。

★特殊版面：

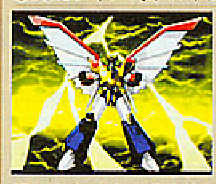
大家在第二话过关后会发现又出来一个第二话，其实这就是特殊版面。特殊版面不仅可以在其中无限练级、赚钱，而且某些特殊版面中还能得到隐藏机体与机师，具体请看攻略，标题后打“★”的就是特殊版面。

流程攻略

【第一话】防卫队出动！

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方机体被击破



攻关要点：三部机体并排在一起集中攻击一个敌机，利用援护防御与攻击击破敌人。不要分开来各自为政，第一话没有主舰，所以也无法捕获，直接攻击敌人身体即可。

【第二话】狙われた早女乙研究所！

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方机体被击破



攻关要点：别看敌人数量多，其实方法相当简单。早乙女研究所可以回复HP与EN，还有武器弹数，绝对战略要地！一开始就让三部机体并排站在研究所上，之后就等着敌人前来送死吧。多利用援护技能战斗更为方便。

【第二话】平和を守るために★

●过关条件：敌全灭

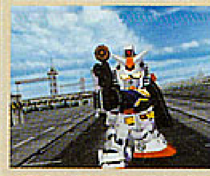
●失败条件：我方机体被击破

攻关要点：第一个主线外版面，攻略方法与普通剧情的第二话相同。

【第三话】联邦军机动兵器，始动！

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方机体被击破



攻关要点：0079经典剧情再现！阿姆罗初登场。让阿姆罗使用精神“集中”，站在可回复HP与MP的地形上，然后放心铲除右上所有扎古。第2回合，龙骑士三体与敌机同时出现，轻松对付之。等敌援军之剩下2个时又会在右边出现10个敌机，同时我方增援也从左上赶来，合力消灭即可。

【第四话】ガンダム破坏命令

●过关条件：前：捕获一敌机；后：敌全灭

●失败条件：前：敌全灭、阿姆罗被击破、我方主舰被击破；后：我方主舰被击破



攻关要点：开始需要捕获敌人一机，我方只有阿姆罗可以直接攻击敌人其他部分，银河旋风使用精神“狙击”也行。捕获完后大批增援出现，其中包括红色彗星夏亚，还好他们HP不高，多用“不屈”、“集中”、“必中”等精神指令将他们消灭吧。

【第五话】二人だけの战争

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破，NPC主舰被击破

攻关要点：本关的敌人不难对付，没有一个BOSS级机体登场。主要是保护好NPC主舰，建议把红色的敌方机体“ダイン”搞到手，性能与交换出的强化配件都不错。

【第五话】大气圈突入准备！★

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：集合我军在一点，联合击破随之而来的敌人。所有机体包括军舰都可捕获，我方两个机师还没机体坐，抓两个扎古给他们当坐机吧。

【第六话】大气圈突入！

●过关条件：我方主舰到达指定地点，敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破，阿姆罗被击破，龙骑士三机任意被击破，G7被击破，超过6回合



攻关要点：敌人一开始便扑面而来，我方主舰什么都别管直线往下走，所有队员务必铲除阻碍主舰移动的敌机，阿姆罗使用"集中"，6回合内过关。

【第七话】ガルマ出击す！

●过关条件：前：我方主舰与NPC输送机接触；后：敌全灭

●失败条件：前：我方主舰或NPC输送机被击破，超过3回合；后：我方主舰被击破

攻关要点：先护卫主舰与输送机接触，随后08小队三机出现，夏亚也在右上赶来。随后扫灭敌人即可，有空闲抓住那两艘カウ。

【第八话】ガルマ散る！

●过关条件：把ガルマ引到黄色区域

●失败条件：ガルマ被击破，我方主舰被击破

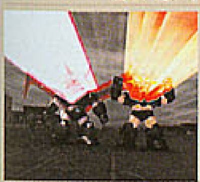


攻关要点：打法与前战差不多，清除冲上来的敌人后，ガルマ也会接着上来，把他舰船的"WEAPON"部分打掉让其不能攻击，之后他便会自动进入黄色区域。

【第九话】日本侵攻作战！

●过关条件：敌全灭

●失败条件：ダルタニアス被击破，ダンクーガ被击破，我方主舰被击破



攻关要点：初期我方两个机体尽量往左下，避免与敌人战斗。第三回合我方队伍赶到，联合击破敌人。第一批监视ロボット击破三四个左右，右边大批敌人出现，同时甲儿与铁也赶来，会合他们兄弟一起歼灭敌人，多用合体技。对付BOSS主舰时先把WEAPON打掉，再攻击主体，最好一回合内解决，不然会补充HP。尽可能多捕获点敌人，过关后都可换到不错的强化配件。

【第九话】日本防御！★

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破



攻关要点：此关有隐藏剧情，在一回目，让仁所乘坐的ライジンオー（在中间的蓝色机体）故意被敌人击破，然后就会发生剧情，右上出现新的强力机体，这是以后隐藏机体出现的条件，完成后在将来的33话就可得到此机体了。打法就不细说了，很简单，多抓敌人。这关奇数回目与偶数回目出现敌人不同。

【第十话】脱走！

●过关条件：敌全灭

●失败条件：前：我方机体全部被击破；后：我方主舰被击破

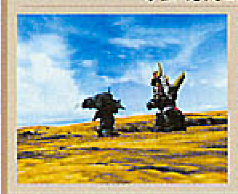


攻关要点：初期机体利用"集中"与敌人周旋。第2回合主角与西罗出现，往右上走。第3回合我方主队赶来，会合起来歼灭敌人即可。

【第十话】ランバ ラル追击！★

●过关条件：敌全灭

●失败条件：前：我方机体全部被击破；后：我方主舰被击破



攻关要点：初期机体利用"集中"与敌人周旋。第2回合主角与西罗出现，往右上走。第3回合我方主队赶来，会合起来歼灭敌人即可。

【第十一话】头上の恶魔！

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破，西罗被击破

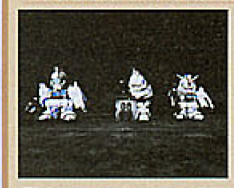


攻关要点：右上部队常规对付就行，第三回合阿姆罗等人与青色巨星一同出现，阿姆罗用"集中"冲入敌阵，其他机体辅助攻击，基本上难度不大。

【第十二话】オデッサ デー！

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破

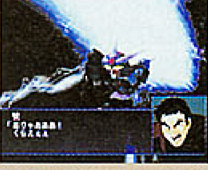


攻关要点：先干掉来送死的黑色三连星，随后集合队伍迎击冲过来的敌人，让高达RX78与Gファイター合体，威力与移动力大幅上升，西罗也换了EZ-08，就可与其他两台陆战型高达发动合体攻击了，这样敌人如炮灰。

【第十三话】灼热のベルファスト

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破



攻关要点：第二回合我方与敌方后续部队各自出现在右上与左上。此关BOSS众多，利用超级系机器人配合精神围攻BOSS们才是王道，尽量保持队伍紧密连接，利用援护防御与攻击。

【第十四话】ジャブロー攻防战(前编)

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破



攻关要点：在原地集合部队，有块地形能回复HP与EN，让耗能量的超级系机体站在上面迎击猛冲过来的敌人即可。注意在水中的敌人别用属性为"B"的武器攻击，不然就损10HP。夏亚用阿姆罗可轻松对付。

【第十五话】ジャブロー攻防战(后编)

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：打法大致与14话相同，不过主舰可以移动，抓点新MS补充队伍吧。

【第十五话】追击★

●过关条件：敌全灭，西罗说得艾娜

●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：进入第一回目时可以让西罗说得艾娜，具体方法是先干掉艾娜周围敌机，注意别把所有敌人都击破，留艘舰船，这期间任何我方队员都不能攻击艾娜，包括地图兵器与反击在内，最后让西罗去说得即可，得到机体アプサラスⅡ，20话就可使用艾娜与狙击型吉姆。二回目以后敌军分布略有变化，可以多抓点机体。

【第十六话】宇宙へ

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破



攻关要点：第一批敌人好对付，全灭后夏亚，拉拉等人出现。我方布置在陨石堆里作战，可以提升防御力。让阿姆罗攻击拉拉，使其撤退。余下サリー与ジーク都有强力地图兵器，而且HP30%以下便会撤退，所以当他们接近我方后，一鼓作气利用援护攻击干掉他们其中一个，建议打ジーク，他的配件好点，之后他们便会逃走。夏亚别去管他，3回合后自动消失。

【第十七话】茶色の瞳に映るもの

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：克丽丝与阿姆罗都用"集中"，站在基地回复HP与EN的地方迎击敌人。第三回合我方本队出现在右上角，联合歼灭敌人即可。

【第十七话】ポケットの中の战争★

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：第三回合敌我主队一同出现。别击破巴尼（バーニィ），打掉此古的HEAD，ARMS，LEGS三个部分全都破坏掉，就会发生剧情，他会加入我方，20话后就可使用。二回目后直接进入战斗。

【第十八话】ソロモン攻略战(前篇)

●过关条件：击破ビク・ザム
●失败条件：我方主舰被击破



攻关要点：起码派两部修理机体，我方队员利用援护彼此防御攻击。第二回合右上出现黑色三连星一伙，他们接近后最好一回合消灭，不然会用配件补HP。第四回合大批敌人出现在所罗门之上，慢慢推进清除ビク・ザム周围的敌人，随后一拥而上歼灭之。

【第十九话】ソロモン攻略战(后篇)

●过关条件：击破ビク・ザム
●失败条件：我方主舰被击破



攻关要点：开始便往右上所罗门挺进，那里可以回复HP与EN，战略要地。随后就在上面等待敌人来犯吧。サリー与ジーク比较头疼，有地图兵器还威力十足，但有致命缺点，只要把他们两部机体的ARMS全力打坏，这两位就成废物了，任凭大家宰割。多用"热血"精神。夏亚还是很弱，超级系必中+热血可一击必杀他。

【第二十话】新たなる宇宙へ

●过关条件：敌全灭或叶月博士到达指定地点
●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：如果先前在15话特别版中说得艾娜的话，她就会出现在战场上。队伍出来就占据有力地形，等待敌人前来送死吧。第六回合叶月博士出现，过关条件改为到达指定地点即可，不过建议大家把敌人全灭了，这样才带劲。注意要一回合内干掉レジアーネ，不然她会全回复。

【第二十一话】ヤーマンクラン

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：出奇的简单，第三回合达巴等人出现在左上，左右夹击敌人。注意敌机バッシュ有地图兵器。

【第二十一话】ヤーマンクラン★

●过关条件：敌全灭，超过8回合
●失败条件：我方全灭

攻关要点：在8回合内全灭敌人过关后就可得到一架"バッシュ"。

【第二十二话】ディコイディコイ

●过关条件：敌全灭，超过8回合
●失败条件：我方全灭

攻关要点：我方部队全部布置在基地周围，还是防守反击战略为主。第二、四回合在中间，左下各出现敌人增援。攻击力低于3000的"B"属性武器对敌人伤害不大，用其他属性武器吧。而如有强化芯片"ビームコーティングS"的话可以给队员装备，敌人一般的激光武器将不会造成伤害。

【第二十三话】ブロークン ハート

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方全灭



攻关要点：比前战容易，队员站在一起联合攻击敌人为主，注意对方的地图兵器，特别是那艘舰船，范围很广，命中率也高，建议看它接近后就灭之。第三回合我方增援没什么用，让他们自生自灭吧。

【第二十四话】リトル セイ坏灭

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：以基地为中心，从东，南方面迎击敌人，还是要小心地图兵器，其他没什么。

【第二十五话】旅立て!银河のミト王子

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方机体被击破、我方主舰被击破



攻关要点：第三回合银河疾风登场，先扫灭眼前的敌人，然后原地待命。第五回合我方主队出现，上下夹攻敌人，小心敌人的援护攻击。银河三风J9有合体技，用来虐待敌人吧，还可利用我方队员的地图兵器。

【第二十六话】揺れる惑星海

●过关条件：击破ケイ
●失败条件：我方机体被击破，我方主舰被击破



攻关要点：敌人总体上比上关还弱，击破6个机体后，东南，西南，东北三个角出现大批援军，可惜都是废柴，用援护防御与攻击对付即可。把所有杂碎都干掉，最后再结果ケイ。

【第二十六话】新惑星连合★

●过关条件：击破ケイ，二回目后敌全灭
●失败条件：我方机体被击破，我方主舰被击破

攻关要点：26话翻版，在此好好练级赚钱吧。二回目后ケイ就不出现了。

【第二十七话】ガストガルデモ

●过关条件：敌全灭，第一批敌人消灭后改为叶月博士到达指定地点
●失败条件：我方主舰被击破，セムージュ被击破，サリー与ジーク被击破



攻关要点：サリー与ジーク兄妹暂时加入我方，实力大增。多用"热血"在一回合内干掉BOSS们，特别是两艘舰船，同时保护好セムージュ。第一批敌人消灭完后，右下出现一小部队，全灭即可。

【第二十八话】そして、地球へ

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破，忍被击破



攻关要点：哈哈，夏亚、卡缪登场，初期敌人运动性差，利用"集中"随便玩他们。第二回合苍之流星驾到，还是用"集中"与敌人周旋，慢慢向主队推进。第五回合我方主队在右下出现。击破一定敌人后哈曼乱入，不过此时相信队员的气力已经很高了，用强力武器+无赖精神对付他们吧，特别注意哈曼，机甲暴高。

【第二十九话】驱け拔けた宇宙

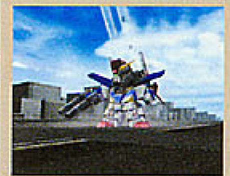
●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破，苍之流星被击破



攻关要点：开始两机原地待命，第三回合苍之流星赶来后联合与敌人周旋，多用"集中"。支撑到第7回合我方主队便会在右下角出现，请派点高达与体形小的真实系机体参战，超级系就派目前武器攻击力最高的二到三个，会合后歼灭敌人即可。ZZ高达的地图兵器不赖，把杂碎敌人当炮灰吧。

【第二十九话】死鬼队の魔の手★

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破，输送机被击破



攻关要点：要保护好输送机，歼灭挡它路的一切敌人。第三回合敌人大批援军出现在左下，第四、五回合苍之流星等人也会随后赶来。打法与前一战基本相同。完成后于得到"陆战型ジム"与机师"ファ"。二回目后BOSS们都不见了，苍之流星一开始就可派出，请大家现在开始让他多杀敌，击破数超过20的话在34话就能得到隐藏机体。

【第三十话】激斗、ダブルマジンガー

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方队员被击破

攻关要点：最为短小的一关，大家第一回合开始就要全力攻击敌人，能杀几个是几个，第四回合强制发生剧情，过关……汗。

【第三十一话】发进!无敌の战士!

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破，仁、吼儿与飞鸟被击破，主角机体被击破

攻关要点：开始铁也使用"铁壁"，往下冲入敌阵厮杀。第二回合敌人增援来到。第三回合仁与吼儿出现，跟随铁也往下开拓。第四回合飞鸟赶来，与先前部队会合。第六回合主队出现，目标盯住デスガイヤー，他第九回合会逃走，在这之前结果他，有不错的芯片。第10回合主角机体升级，之后就把剩下的敌人一扫而光吧。

【第三十二话】复活！真ゲッターロボ

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破，仁、吼儿与飞鸟被击破，主角机体被击破

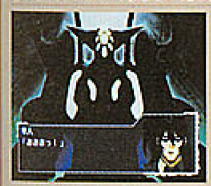


攻关要点：开始往上撤到研究所，在那里防守反击。第二回合仁他们前来救援，让下方的仁待在原地即可。撑到第四回合，仁他们就会合体成绝对无敌超强机器人，如此战斗轻松许多。再过2个回合，自动发生剧情真盖塔出现。第7回合我方主队赶来，全灭敌人或第九，第十回合大批敌军出现，用刚入手的两大超级机器人虐待他们吧。

【第三十二话】早乙女研究所を守り抜け！★

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破



攻关要点：老方法，去研究所等待敌人前来。第三回合牛仔杰克前来增援，让他与真盖塔并肩作战。第四回合主队出现，大举进攻扫灭敌人。过关后杰克加入队伍。

【第三十三话】魔神降临

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破，铁也被击破

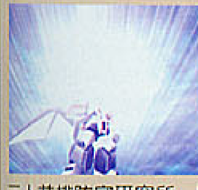


攻关要点：研究所上待命，第三回合我方主队与敌人增援同时出现在左下与左上，快速会合占据光子力研究所与敌人展开战斗。第四，五回合右下出现两批敌人，第六回合仁从右下赶到。击破男爵后魔神凯撒登场，不过会攻击我方，因此把男爵放在最后击破是上策。最后击破魔神凯撒过关。

【第三十三话】危机一发！光子力研究所★

●过关条件：敌全灭

●失败条件：敌人侵入光子力研究所，さやか被击破

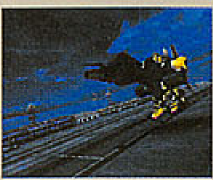


攻关要点：先让さやか往下走一点，让敌人上来可以攻击到她，随后结束回合。当敌人攻击她时选择防御，HP低于90%时铁也就会出现，三人并排防守研究所，铁也使用“铁壁”，其他两人则防御。撑到第五回合主队出现，让队员用“加速”占领研究所，之后击破所有敌人即可。如果第九话特殊版面完成隐藏事件的话，就可得到“巨大からくり雷神王”。

【第三十四话】ゲン ジェム队来袭

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方机体被击破，主舰被击破



攻关要点：如果苍之流星击破数到达20人的话，那此关前就会让大家选择“MK II にする”，这样就能得到隐藏机体レイズナーMk-II，不然只能选择“强化型にする”了。初期夏亚等人往右，站在可以回复HP与EN的地形上。第二回合主角，第四回合龙骑士三人出现，随之右上大批敌军同时赶来。把我方几个小部队全都汇集在左边有回复能力的地形上迎击敌人，第6回合主队就会在此位置登场。第7回合右下敌增援再次赶来，我们依然在原地迎击这些敌人。全灭先前所有敌人后又会有相当数目的敌人增援出现，紧接着下回合甲儿与苍之流星会加入队伍，消灭敌人过关。

【第三十四话】重庆基地防御战★

●过关条件：敌全灭

失败条件：我方主舰被击破，敌人侵入基地



攻关要点：龙骑士三机已经全部升级，能力大幅提升，大家应该在战斗中多加利用。待在基地内迎击敌人。第三回合弗加入队伍，之后击破所有敌人过关，获得隐藏机体“リ ガズィ”与机师“フォウ”。二回目再次过关的话，可获得隐藏机体“ドラグーン”。

【第三十五话】レジスタンスの抵抗

●过关条件：敌全灭

●失败条件：苍之流星、主舰、主角被击破

攻关要点：第二回合我方援军会赶到，消灭一些敌人后就会让苍之流星到指定地点，达到后发生剧情，之后就接连出现敌人援军，击破后即可过关。

【第三十六话】グラドスの刻印

●过关条件：敌全灭

●失败条件：苍之流星被击破，主舰被击破，主角被击破，敌人侵入遗迹之内

攻关要点：全灭第一批敌人后增援出现，所有队员进入遗迹之内，别让敌人乘虚而入。第二批敌人全灭后，最后大批敌增援赶来，全灭之，不过记得捕获右下两个ツインボーグ ユニトグラス，它们可换超合金Z。

【第三十七话】切り开け！地球の未来

●过关条件：敌全灭

●失败条件：真盖塔，ZZ高达，主角，G7被击破，我方主舰被击破

攻关要点：第二回合开始我方增援会陆续出现，包括布露（プル）。

从左边小队中派一部补血机体到右边，帮真盖塔他们恢复HP，击破ガリレイ一一次后他还会复活，多用热血与不屈再击破他一次。全灭第一批敌人后，我方主队与敌人增援同时出现，把我方分散的小队集合起来迎击敌人，之后敌增援会不断出现为我们加气力。再次消灭所有敌人后帝王ゴール献身，用尽所有本事解决他即可。

【第三十八话】决战！炎の地狱城

●过关条件：敌全灭

●失败条件：真盖塔、ZZ高达、主角、G7被击破、我方主舰被击破



攻关要点：往右上慢慢推进，第三回合铁也与敌增援出现。破坏地狱门后人妖男爵又来了，先消灭为他援护的杂碎们，最好把合体机械兽都捕获。之后就集中攻击BOSS，魔神凯撒与真盖塔，J9银河三风的合体技威力十足，多多利用。

【第三十八话】残されし者の觉悟★

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：常规打法，全灭敌人后过关，RX78就能换装了。没60级的话在此练练吧。

【第三十九话】苍き鹰、再び

●过关条件：敌全灭，主舰到达指定地点

●失败条件：我方主舰被击破，断空我，ブラックウイング被击破



攻关要点：先消灭アプサラスII，他们有地图兵器。击破几个敌人后增援小部队出现，全灭后BOSSヘルマット登场，下个回合シャピロ又紧接而来，再过一个回合我方强力NPC登场，同他们一起消灭敌人。三，四个回合后，NPC会全灭撤离，而后击破两个BOSS后让主舰开到指定位置发生剧情，断空光牙剑入手，再全灭敌人即可。

【第三十九话】アバオア クー封锁指令★

●过关条件：敌全灭，经过5回合

●失败条件：我方主舰被击破



攻关要点：冲破敌阵，把右上角的基地大门破坏掉，切记要在5回合之内，随后全灭敌人过关就能得到夏亚专用强力坐机“萨扎比”。二回目开始敌人被消灭后会不断出现，练级与赚钱相当方便，建议把ZZ高达中的捷多（ジェドー）与布露（プル）的级练得高点，下战就用。

【第四十话】宇宙要塞アバオア クー

●过关条件：敌全灭

●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：此战布露（プル）一定要派出，因为要为说得布露滋（プルツー）做准备。先消灭除布露滋外的其他敌人，等她下来后任何队员都不能攻击她，包括反击。随后先让布露用最低级的武器攻击她一下，发生对话，然后再击破她。第三回合基连出现，第四回合黑色三连星等著名人物悉数登场，又一次大会战。慢慢向上推进，各个击破，哈曼与基连HP低于30%都会逃，用援护攻击搞定。

【第四十一话】战士、再び…

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击、夏亚、捷多被击破



攻关要点：这里能说得布露滋，不过先要等到第4回合布露出现以后。灭掉初期敌人一般后增援出现，第四回合布露入队，敌人增援再次出现，期间任何人不要攻击布露滋包括反击，把除她与哈曼以外的敌人统统干掉，敌人较强，多用精神，然后开始说得工作。先让布露攻击她一次会发生对话，随后让捷多攻击她两次都会发生对话，这三次对话后就让捷多最后击破布露滋就可说得，布露与她一同离开战场。如果当中她攻击捷多或布露也行，不过一定要按先布露一次，再捷多两次这个顺序出现三次对话，还有在前一话布露必须攻击过布露滋一次。击破哈曼后她再次出现，连续击破二次后终于升天，不过随后伏兵又现身，他们有地图兵器，要注意。解决他们就可过关。

【第四十二话】野望の崩坏

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、NPC主舰被击破、拉拉（ララァ）、主角被击破



攻关要点：初期最主要任务就是保护上NPC舰队，用“加速”把挡他们路的敌人一扫而光，2、4回合敌人增援出现，数量少不用担心。当NPC舰队全部撤离后，BOSSシャピロ就会如期而至，打爆他后再以MS形态出现，超级弱。再次击破他后サリー与ジーク二人又来添乱，只能两者选其一击破，大家根据芯片需要选择击破。最后野蛮女レジアーネ登场发生剧情，然后先把其他敌人干掉，再击破她过关，否则直接击破她后所有敌人都会撤退。

【第四十二话】袭击★

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、NPC主舰被击破

攻关要点：“加速”、“觉醒”、“再动”联合使用，尽量在三回合内赶到NPC主舰旁并消灭攻击它的敌人们，敌全灭后可得到传说中的阿姆罗专用机“νガンダム”。

【第四十三话】歪む宇宙

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、苍之流星被击破



攻关要点：第三回合左下会出现シャピロ率领的增援，第四回合右下出现杂碎小队。击破ルカイン后发生剧情，苍之流星离开战场，其他队员继续虐待敌人。消灭敌人到一定数量，左上又会出现增援，都是来送死的。主要目标放在シャピロ上，HP低于50%时会全回复一次，再击破即可。

【第四十四话】エドン国动乱

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：全灭所有敌人即可，利用援护轻松过关。

【第四十五话】みんなが王子を待っている!

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、ダイオージャ被击破



攻关要点：首先要让所有队员往中间冲，占领“宫殿”，那里可以回复HP与EN，然后组成方阵，让四面八方的敌人过来送死。我方增援第2、4回合会在右下与左下出现，而敌人增援则会在被消灭一定数量后不断出现，最后大BOSSデスパン现身，他有8万多格HP，而且还会全回复，所以要在一回合内解决他。

【第四十五话】忍び寄る敌★

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：击破所有敌人后过关，剑人机体追加若干新武器。

【第四十六话】ゴワハンド星SOS

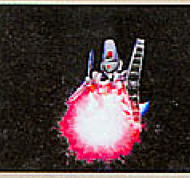
●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破



攻关要点：先占据在上宇宙要塞，就在此处迎敌。第二、五回合敌人增援会赶来。把这些敌人中一半以上解决掉的话，人妖法老出现在右上角，紧接着下回合我方援军出现在右下角。总的来说敌人没前几关强，沉着对付就可顺利过关。

【第四十七话】アマンダラ カマンダラ

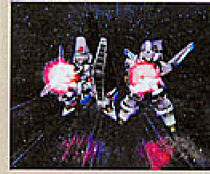
●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、达巴(ダバ)被击破



攻关要点：重战机MK2出场，不过觉得有些迟了。小心前进，敌人中有大部分都会地图炮，而且威力很大，不要陷入其中。贯彻来一批扫一批的原则，稳扎稳打就可顺利过关。

【第四十八话】オリビークライシス

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、达巴(ダバ)被击破



攻关要点：开始敌人从各个方向冲过来，来几个干掉几个，很容易。最后把那艘BOSS舰击沉后出现两个机体，其中クワサンHP低于50后会发生剧情，然后自动撤离，所以一枪解决掉她。

【第四十八话】出击前夜★

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、剑人被击破

攻关要点：全灭敌人，剑人又学会超强武器！

【第四十九话】ドリーマーズ アゲイン(前编)

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、（ダバ）被击破



攻关要点：当第一批敌人只剩下四个时大批敌增援出现，打倒リョクレイ后和前话一样出现两个机体，击破クワサン发生剧情ギャブレー加入队伍，敌人全灭后大BOSS出现。击破BOSS两次后会有对话发生，在右上出现“ラキシスの心脏”，把这个地方破坏后BOSS就会遭到致命伤害，然后击破他即可。不过大家精神或能力充裕的话可以多击破BOSS几次，毕竟打掉他一次就有2万进帐，幸运一下有4万呢，赚够再把心脏毁掉，最终解决BOSS即可。

【第五十话】ドリーマーズ アゲイン(后编)

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、达巴（ダバ）被击破

攻关要点：开始我军就占据有利地形。第一批敌人全部消灭后，右上敌人大部队出现。ギワザ的舰船HP低于30%或被击破后就会复原二次，然后在右上出现增援二次，不过都不是很强的增援，都解决后顺利过关。这里有个BUG，详见后文。

【第五十一话】银河の虎ガスコン

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、甲儿、铁也、盖塔队、剑人被击破

攻关要点：原地待敌人过来送死，第一批敌人全灭后出现两批增援，注意左下的银河之虎ガスコン，击破他后右下出现敌增援。下个回合银河之虎又来了，击破他，发生剧情，大批敌人又来了，其实这些敌人有致命弱点就是运动性差，多用“集中”很轻松能搞定。BOSSクロッペン的机体用个射程9的武器，一拥而上把它干掉吧。

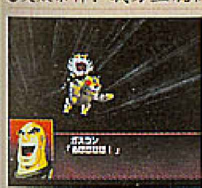
【第五十二话】决战!移动要塞

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、剑人被击破

攻关要点：先全灭眼前敌人，然后敌人主队出现。下个回合地图上出现机雷，黄色的方格千万别让队员站上去，不然下个回合就一命呜呼，要不就退到右边等待敌人过来也可。建议把クロッペン留着，先解决掉其他敌人，然后集中攻击他。只要他HP低于50%就会全回复，第二次回复后出现增援。第三次攻击他时，HP低于20%全回复，这时就可利用援护攻击一举歼灭他。如果第三次又被他全回复了，那第四次就不会再回复了。击破BOSS后过关，这里有个BUG，BOSS击破后会发生剧情，剑人会自动站在BOSS的左边一格，如果这格正好是机雷，而且剑人行动已经结束的话，那下个回合他就会炸飞了，Game Over，遇到这种情况用“再动”让他离开机雷就可。

【第五十二话】敌阵突破!★

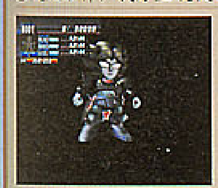
●过关条件：敌全灭，我方主舰到达指定地点
●失败条件：我方主舰被击破，剑人被击破



攻关要点：消灭部分敌人后就会出现增援，源源不断！所以过关最好的方法是让主舰装备上移动力+2的配件，然后使用"加速"，别击破敌人，直接往指定地点冲。队员则派有"再动"精神的，对主舰使用即可。如果想练级就奋勇杀敌人。

【第五十三话】嵐のザールへ、全舰出击せよ!

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破，甲儿，G7，剑人被击破



攻关要点：一来就见三个BOSS，不过除了HP高以外，这三个BOSS没什么优点，利用援护防御与攻击可以轻松搞定他们。第一批敌人全灭后，上方出现三个需要破坏的"要塞卫星ヘラ"，同时ザクロン登场，他还是个皮糙肉厚的BOSS，第一次HP低于50%会全回复，然后就不再回复了。集中攻击他即可，解决后再去破坏卫星设施，打掉两个左右出现少许增援，三个全部破坏后总BOSS登场。ドルメン的HP高达10万，第一次HP低于50%后全回复，并且在他身旁出现增援。先把增援干掉，不然会为他护卫，最后联合击破他就可过关。

【第五十四话】ヌビアの狂乱

●过关条件：前：敌全灭；后：我方战舰到达指定地点
●失败条件：前：我方主舰被击破，主角被击破；后：我方主舰被击破，主角，サリー，カーメン被击破



攻关要点：我方都是强力机体，灭了第一批敌人后人妖法老出现。把主舰与队伍移动到BOSS下方三格至四格处，然后就集中攻击他，连续击破两次后发生剧情，サリー乱入。让她使用"集中"走到法老相邻的地方，发生剧情。然后再让主角走到我方主舰旁边，条件改为主舰到达右下指定地点，"加速"+"再动"让主舰以最快速度到达指定地点即可过关。先前特别版的"敌阵突破"就是此关的练习版面。注意别击破BOSS，否则Game Over。

【第五十五话】失われた者たちへの镇魂歌

●过关条件：前：敌全灭；后：我方战舰到达指定地点
●失败条件：我方主舰被击破，サリー，ジーク，断空我被击破

攻关要点：デスガイヤー一共要击破他四次，不过此BOSS能力不强，集中攻击的话一回合可以爆他两次。击破デスガイヤー后帝王ムゲ在左上角出现，下个回合野蛮女レジアーネ又来添乱。先把レジアーネ与过来的敌人干掉，注意她的HP低于30%或让サリー与ジーク去攻击她的话就会撤退，照例用援护攻击消灭她。最后把ムゲ干掉，随后出现少许增援，敌人全灭后所有队员HP与EN全回复，再轻松解决ムゲ过关。

【第五十五话】ガディソードの影★

●过关条件：前：敌全灭；后：我方战舰到达指定地点
●失败条件：我方主舰被击破，サリー，ジーク，断空我被击破

攻关要点：练级赚钱用版面，全灭敌人就可过关。

【第五十六话】ガディソード前卫要塞

●过关条件：前：敌全灭；后：サリー到达我方主舰旁
●失败条件：我方主舰被击破，主角，ジーク，捷多，布露被击破



攻关要点：捷多与布露的参战给此话带来不少难度。先用主角与ジーク一起配合击破下方的两部黑色机体，然后再解决四个方向的敌人，多用"热血"。而我方主队则集合起来迎击冲过来的左右两队敌人，当击破9部敌机后ヴォート就会出现，注意他有地图炮，不过才2万点HP，用热血两枪轰了他。之后主角就会暂时离队，而ヴォートヘ又会出现，ジーク，捷多与布露不是他的对手，都用"必闪"与"不屈"防御他的地图炮攻击，直到5个回合后主角与サリー出现，外部防御层也同时开启，让主队与他们会合，全灭敌人或让サリー走到主舰旁即可过关。

【第五十七话】巨烈燃ゆ

●过关条件：前：敌全灭；后：银河烈风到达指定地点
●失败条件：我方主舰被击破



攻关要点：此关出奇的简单。先击破ヴォート，需要注意他的地图兵器，最好算好位置一下子干掉他。然后レジアーネ出现，老样子HP低于30%便会逃走，用援护攻击解决。不过她有个范围8的地图兵器让人头疼，最好在一回合内干掉她，不要让其有攻击的机会。

击破レジアーネ后出现大批敌增援，用ジーク与サリー的地图兵器横扫他们。过一个回合会发生剧情，要么敌全灭过关，要么让银河烈风走到上方指定地点也可。

【第五十八话】皇帝ワルーサを倒せ!

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破、仁被击破

攻关要点：击破先期6个敌人后，ベルゼブ登场，同时我方仁的机体合体完成。第六回合右下出现敌小部队增援。击破ベルゼブ后复活，并且在他周围出现多个敌机体，第七回合敌增援再降临，大家多用地图兵器攻击。此时不管击破ベルゼブ几次他都会无限复活，大家先把除他以外的所有小杂碎都解决，然后有条件就拿他练级，赚钱。过几个回合就会发生剧情，在中央大坑中出现黄色方格，让真盖塔走进去，下个回合地图明亮，再击破ベルゼブ他终于OVER了。别以为这样就结束了，哈哈，ワルーサ皇帝又出现了，他的地图兵器范围广泛，当心！击破他两次后ベルゼブ奇迹般地活过来了，再次击破他后战斗终于结束，很不容易啊。

【第五十八话】恐怖の复制军团★

●过关条件：敌全灭
●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：最后的特别版面，要练级也好，要赚钱也好都在这里解决吧。全灭敌人即可过关。

【第五十九话】灼热の巨大要塞

●过关条件：敌全灭、ヘルルーガ被击破
●失败条件：我方主舰被击破

攻关要点：全灭第一批敌人，然后レジアーネ出现，他有地图兵器，所以接近我方部队时一回合内消灭之。随后她暂时撤离，敌增援出现。2个回合内敌人都会有增援，小心这些机体的地图兵器。全灭杂碎后レジアーネ再登场，击破她后最终BOSSヘルルーガ出现。ヘルルーガ不算很强的最终BOSS，除了广范围的地图兵器外其他武器攻击力并不恐怖。基本上有强力远程攻击的队员在离他5格外的地方进行攻击，少数机体，最多不超过3个可以冲上去攻击，即使BOSS有15万HP，但在我方的联合攻击下，掉血相当快。当他HP低于30%时，会出现增援部队，先解决增援部队吧。击破一次后再复活，同时出现10个增援机体，照例尽量把所有增援机体先解决，他们的地图兵器太烦人。最后小杂碎都清空，以自己最大能力对BOSS发起总攻，最终BOSS不会再复活的，第二次击破后就可过关，比想象得简单。

游戏心得

★通关特典：通关后会让你记录，读取这个存档就能重新开始游戏，不过金钱、机体与武器的改造都被保留下来。

★合体攻击：

名前	组合机体（必要机师）
V作战	ガンダム（アムロ），ガンキャノン（カイ），ガンタンク（ハヤト）
V作战2	G−3ガンダム（アムロ），ガンキャノン（カイ），ガンタンク（ハヤト）
J9アタック	サスライガー，ブライガー，バクシンガー
ダブルマジンガーパンチ	マジンガーZ，グレートマジンガー
ダブルバーニングファイヤー	マジンガーZ，グレートマジンガー
ダブルバスターランチャー	エルガイム，エルガイムMk−2
08小队	ガンダムEz−8，陆战ガンダムX2
无敌アタック	剑王，兽王，凤王
Dフォーメーションアタック	リフター1，リフター2，リフター3
恐怖のトリプルアタック	ドラグナー1型，カスタムドラグナー2型，カスタムドラグナー3型
αβγアタック	アトラウス，ガンバー，ベラリオス
ダイナミックスペシャル	マジンカイザー（KS），真ゲッター1
ダブルレーザーソード	ドラグナー1型，カスタムファルゲンマッフ



西部之侍·活剧侍道

Acquire选择了一个很特别的日子——2005年1月1日发售侍道系列的最新一作《サムライウエスタン活劇侍道》，但是这个特殊的发卖日并不能改变整个游戏平庸的特色。相比前两作而言，本作取消了多分支多结局的游戏架构，取而代之的是自始至终一条主线的动作过关模式，自由度可以说是降到了最低点。人物成长和武器系统的极度简化、游戏场景的简单重复、敌人AI水平的极度低下，让人不得不怀疑这到底是不是侍道的正统续作。虽然整个游戏做的还算中规中矩，但是侍道的fans恐怕要大呼失望了。

□文/Cocatrice　责编/唯羽

PS2	日文原名：サムライウエスタン 活劇侍道			
	SPIKE/Acquire	2005.1.1	7140日元	42KB
动作冒险	DVD-ROM	日版	1-2人	18岁以上

恶·即·斩！用武士刀勾绘出壮烈的西部绘卷！

基本操作



[斩和连斩]

按□键是斩攻击，连续按即可连斩。每种武器的连斩段数不同，招式也有区别。

[跳和跳斩]

按×键可以跳跃，跳跃过程中按□键即可使出跳斩。跳跃时属于完全无防备状态，请多加注意。跳斩的威力很大，击中敌人后，敌人会摔在地上并弹起。此时抓住机会连续攻击敌人，可以对其造成巨大伤害。

[蓄力斩]



按住□键和×键就可以进行蓄力攻击。各种武器的蓄力攻击性能不同，所需要的蓄力时间也快慢不一。上段刀的蓄力攻击威力最大，片手刀的蓄力则发动最快。

[弹射]

敌人的子弹或其它飞行道具可以使用手中的武器击打弹射回去，给予敌人伤害。各种武器在弹射方面的性能也是有区别的。下段刀的弹射性能最好，居合刀的弹射性能最差。

[达人境地]

不断攻击敌人后屏幕左下方体力槽下面的达人槽就会涨满，攻击技巧越高，达人槽涨得也就越快，之后按L1就可以发动达人境地。所谓达人境地，就是一种近乎于全自动的杀阵模式。发动之后，整个画面会转变成特殊效果，达人槽开始不断消耗，此时对所有杂兵是一击必杀的。在斩杀第一个敌人后，豪次郎会自动冲向第二个敌人，如果在斩下第二个敌人的时候按□键，豪次郎就会继续自动冲向第三个敌人，反之则会停下需要手动继续操作。在连续自动斩杀敌人的过程中，如果抓准时机在豪次郎实际出招的瞬间按□键，则击中敌人后画面上会出现鲜血飞溅的效果，同时达人槽会涨回一点。连续使用此技巧理论上可以达成无限的连击，也就是说达人境界永远不会结束。但是由于武器的招式之间出招收招时间不尽相同，而且在杀敌数增多以后速度会不断加快，所以在连续斩的时候要特别注意按键的节奏才能继续下去。



这也是达成自定规则中“终始达人”的必要条件，需要多加练习才能熟练掌握。

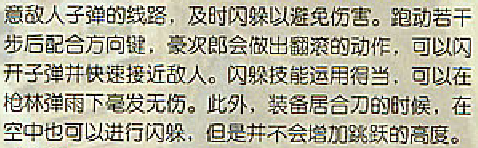
技能 防御系

[格挡]

连打R1键或○键可以把敌人的子弹和飞行道具格挡开。请注意此时的格挡只对正前方起作用，背后则处于完全无防备状态。如果被敌人围攻，还是要先找到一个好的位置，才能发挥格挡的作用

[闪躲]

在移动中按R1键或○键就可以做出闪躲的动作，注意敌人子弹的线路，及时闪躲以避免伤害。跑动若干步后配合方向键，豪次郎会做出翻滚的动作，可以闪开子弹并快速接近敌人。闪躲技能运用得当，可以在枪林弹雨下毫发无伤。此外，装备居合刀的时候，在空中也可以进行闪躲，但是并不会增加跳跃的高度。



[受身]

被敌人打飞后会摔在地上，倒地状态是完全无防备的。如果被敌人围攻时处于倒地状态，会被不停追打造成重大伤害。在落地瞬间按×键可以受身，免遭敌人追击。在Hard难度下此技能非常有用，建议熟练掌握。



[抓取]

按△键可以把地上的木箱抓起来，并用来挡住前方的敌人攻击。抓取状态下配合方向再次按△键就可以把木箱扔出去，对敌人造成伤害。此外，将敌人击倒后也可以将其抓起，利用他手中的武器以彼之道，还施彼身，对其它敌人造成伤害。



[地图]

屏幕右上方是地图，可以按Select切换近、远、关闭三种模式。近景只显示身边敌人的位置和远处存在敌人的方向，远景则可以确定视线外敌人的具体位置。

成长系统

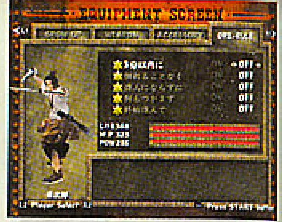


每种武器共有10级，在游戏中击倒敌人有时会掉落银色的硬币，捡取10个之后装备的武器就会升一级，这时武器本身的数值加成也会上升。需要注意的是，某些武器上带有减少某项数值的属性，升级后相应数值下降的也会更多。并非所有的武器都是很实用的，根据关卡的需要选择合适的武器进行修炼是立于不败之地的关键。此外，装备全套军神组合的饰品后掉落银色硬币的几率会略有增加，可以多加利用。



击倒敌人后可以得到经验值，每升一级会得到三点技能值，可以在生命力、达人槽和攻击力三项属性上选择分配，满值之后的三项数值分别为300、300、200。建议在游戏中盘以前以攻击力和生命力为主要加成对象，拥有强力武器后再分配技能点数到达人槽上去。此外，使用跳斩、连续斩以及达人境地杀敌可以获得更多的经验值。

自定规则



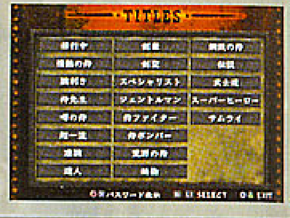
关卡在Normal和Hard难度下完成后就可以打开本关的自定规则模式，在自定限制条件下进行游戏。可供选择的设定总计有五种：

X分以内に	在X分内完成关卡。
倒れることなく	关卡过程中不被敌人打倒。
达人にならずに	关卡过程中不使用达人境界。
何もつかまず	关卡过程中不使用抓取功能。
终始达人で	始终在达人境界下完成关卡。

其中第三项和第五项是互逆的，所以最多只能开启四项。此时完成关卡后得到的经验值和得分是平时的3.5倍。如果在关卡中违反规则，则会立刻Game Over。这里推荐第9关和第16关快速练级，开启除第三项以外的所有限制，路上利用达人境界尽量多杀敌，然后在达人槽即将耗尽时冲到Boss的所在位置，剧情后达人槽又会涨满，这样消灭Boss只是时间问题。

所有关卡的自定规则全部完成后，就能得到本作的最终武器神佛斧，以此为目标继续努力吧！

称号系统



随着豪次郎的等级上升，称号也会随之发生变化。只要到达100级就可以获得所有21种称号。以下是称号一览，按自上而

下,由左至右的顺序排列。

修行中	侍ファイター
情热の侍	侍ボンバー
腕利き	荒野の侍
侍先生	绝伦
传说の侍	钢铁の侍
超一流	传说
凄腕	武士道
达人	スーパーヒーロー
剑豪	サムライ
剑圣	——
スペシャリスト	——
ジェントルマン	——

武器系统

在得到新的称号的时候，豪次郎也会同时得到新的武器。游戏中的武器共分为6种类型，每种类型的架构不同，使用招式和性能也有较大区别。



[虎河豚→神佛存]

游戏中的初始装备和最终武器。虎河豚虽然平淡无奇，但是优点也正在于此。在发动达人境界以后每一招的节奏都比较平稳,不像其它的武器有非常明显的快慢节奏的区别。神佛存是唯一一把不能通过等级上升取得的武器，要把所有关卡的自定规则全部完成后才能得到，难度非常之大，但是装备后可以使用二段跳，破坏建筑物只需一击，且在练至10级后攻击力加成高达500，无愧游戏最强兵器的称号。



[薪割り→百鬼夜行→灭龙刀→走马灯]

上段构的刀出招和跳斩速度偏慢，但是却是一般武器中杀伤力最大的。连斩的后几下转圈的部分很容易把敌人的子弹和飞行道具弹回。此外，值得一提的是上段构的蓄力攻击，威力和范围都是六种武器之首。打Boss的时候，只要找对方打不到你的障碍物躲在后面，使用蓄力斩可以相当轻松的结束战斗（不得不再次感叹此游戏中敌人AI的低下）。达人境地时，在砍到敌人后的节奏是普通、慢，然后三普一慢的循环，如果中途miss的话要从普通、慢重新开始。



[野太刀→下克上→トライデント→村雨]

下段构的刀是所有种类武器中相对而言最不实用的,出招慢,连斩必须抓住节奏,否则经常有按键不出招的情况。蓄力斩只有1hit,而且是线攻击,在被敌人围攻时很难发挥作用。下段构的招式唯一优点就是更容易弹返敌人的子弹,但是这种性能在实战中意义不大。达人境地中,砍到敌人后的节奏也很难掌握,所以不推荐使用这种武器。



[天舞→斑雷→鬼男魂→云焰]

个人游戏中的主力武器之一。居合构的刀跳斩速度快，且在空中可以作出闪躲的动作。此外，连斩的第一刀威力非常大,normal难度的杂兵几乎是一击毙命，配合闪躲取消收招动作可以干净漂亮的解决一拥而上的敌人。居合刀弹返子弹的性能很差，在Extra的关卡里面实用性就差很多，这点要特别注意。达人境地中，因为居合刀只有三段连击，所以节奏也非常好把握，按慢、慢、快的节奏按键就可以了。总而言之是非常好上手的武器。



[大般若→蜻蛉→キングGB→タケフジ]

装备片手构的刀之后不但行走速度加快，而且可以使用二段跳，从而可以直接跳上二层的房顶，省去不少麻烦，也是收集隐藏人物的必备武器。片手刀的连斩和蓄力斩的速度都很快，但是杀伤力偏低，建议在高等级时使用。达人境地中，按键节奏是快、快、慢、慢、更慢，最后一下千万不要着急，循环时的交接两招的节奏也需要多加练习才能掌握。



[飞沫→百花缭乱→双斧将→十曼兽]

攻守兼备的武器种类。装备二刀流的刀之后虽然不能使用抓取功能（因为没有手了……），但是其强大的多段攻击力和优异的防御性能很好地弥补了这一缺憾。因为连斩数量多，所以达人槽会涨满得快一些。二刀流按R1的防御非常快，且密集，几乎可以完全挡掉敌人的正面攻击。蓄力斩的范围也很大，上段构打Boss的技巧也可以派上用场。发动达人境界后，按键节奏是快、慢、慢、普通、普通、快。

装饰品系统

在打过每一关并打破本关得分的最高纪录后，就可以得到一件装饰品，更新所有得分纪录后就可以得到全部70件饰品。装备某些饰品后可以按△键调整高度、位置、方向等等。此外，装备特定组合的饰品就会得到除了饰品本身加成之外的额外数值上升。 以下是特定饰品组合加成一览：

特定饰品组合	LIFE	MP	POW
牛饲いの帽子、牛饲いの绳 牛饲いのブーツ右 牛饲いのブーツ左	+8	+15	
激烈!!春风さん 春风さんの右前足 春风さんの左前足		+15	
无法者の帽子、覆面スカーフ 无法者のブーツ右 无法者のブーツ左			+15
拳斗ベルト、鲜血のグローブ右 鲜血のグローブ左	+15		+8
正义の帽子、保安官のバッジ 正义のブーツ右、正义のブーツ左	+15		+8
にゃんこのしっぽ、にゃんこの耳 にゃんこの右手、にゃんこの左手		+8	+15
流离ストリングス 流离のブーツ右 流离のブーツ左	+8	+15	
恶魔の角、恶魔の羽 恶魔のしっぽ	+15		
情热の烟突、钢铁の腰当 蒸气エンジン	+8		
军神の兜、军神の铠 军神の胫当右、军神の胫当左 军神の肩当右、军神の肩当左		+8	+15
骑士の铠、骑士の胫当右 骑士の胫当左、骑士の笼手右 骑士の笼手左			+8

游戏流程

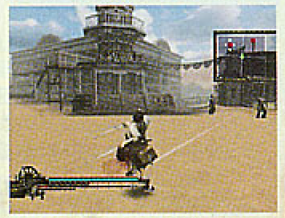
19世纪后半叶的美国,淘金的热潮已经逐渐冷却。随着大陆横断铁路的修建完成，西部开拓也进入了新的篇章。幽灵镇就是众多看似平凡的西部小镇中的一个。但是这表面上的平静，在一个男人到来后被彻底打破了。

他的名字叫做桐生豪次郎，来自遥远的东方名为日本的岛国，从事着一种被称为“侍”的职业。豪次郎的兄长某日突然不辞而别，追随着哥哥的足迹，豪次郎也来到了美国西部。

为什么他要不远万里寻找兄长？两人见面后又会发生些什么？故事就此开始……

Stage 1 WEST MEETS A SAMURAI

豪次郎：人们常说战死沙场是一个战士最好的归宿，在这遥远而陌生的世界也是一样。所以我踏上了这漫长的旅程，只要能够完成任务，即使是牺牲自己也在所不惜。



游戏的第一关,无非是熟悉一下基本操作，按照提示很简单就可以完成。某些房子的室外顶棚是可以破坏的，这样就可以攻击到站在上面的敌人。后期会出现持散弹枪的敌人，记得首先消灭。

Stage 2 一刃の风

拉尔夫：那个名为桐生豪次郎的男人，像轻风一般来到了这个镇上。他来自遥远的东方，称呼自己为“侍”。在见到他的一刹那，我和克劳迪娅就知道，这个男人绝对非比寻常。



在酒场里豪次郎初遇拉尔夫和克劳迪娅，并从他们口中了解了这个镇上的一些情况。这时刚才在外面打倒的敌人又纠集了团伙，来找豪次郎的麻烦。这一关没有Boss,仍然可以放心地熟练游戏的各种技能和操作。在酒场二楼会出现手持机关枪的敌人,攻击力大且范围广,要注意闪躲并且第一时间消灭。

Stage 3 血风の町

拉尔夫：这是不是神迹？一个人可以只用刀就击倒六个荷枪实弹的敌人，在以前这不过是茶余饭后无聊的说笑罢了。“侍”到底是什么，会有这么强大的力量？不过换个角度想一想，也许这就是我一直在等待的机会，如果他能活下来的话……



豪次郎连战连胜，惹恼了当地匪首的头目、手持巨大机关枪的讧。他决定亲自出马教训一下豪次郎。在杀死一定数量的敌人之后，讧就会出现和豪次郎一对一的战斗。这场Boss战的技巧就是不要和讧近身搏斗,因为他没有受创硬直,可以直接对豪次郎造成伤害。好好利用场景中央的斜坡，把讧始终保持在斜坡上面，自己站在斜坡下方,这样他的子弹就不会打到豪次郎。砍两刀后就跑，等待讧开枪后再冲上去砍。如此循环，击败讧不会很困难。如果这时觉得自己攻击力还不够，就重新玩前面两关练一下级吧。

Stage 4 死にゆくもの

安：人们把这里叫作幽灵镇，但是他们错了，这里是我们的希望之镇，曾几何时也到处充满着人们的欢笑。我们对这里还有希望，所以在孩子们的双亲安全归来之前，我们是不会离开的。但是也许这一切只存在于我们的幻想之中，现实实在是太残酷了……就在我们几乎丧失信心的时候，他来了，带着黑色瞳仁里面始终如一的忧郁神色。他称自己为“侍”，我却一直在想，为什么他要不远万里来到这里呢？



根据拉尔夫的指引，豪次郎来到了幽灵镇，也了解到这里处于一个名为古德伯格的人的统治之下。恰巧在此时，豪次郎看到古德伯格的手下欺侮手无寸铁的弱女子安，路见不平自然要拔刀相助。这关仍然没有Boss战，只需要小心应付四面八方拥上的敌人即可。另外，最好在这关熟悉一下幽灵镇的地形，以后还要常来这里。（游戏场景重复，没办法……）

Stage 5 招待状

亲爱的豪次郎先生：

我是个很大度的人，你初来乍到，肯定会对我们这里的做事方式不甚理解，所以你对我和我的手下那些无礼的行为，我就不追究了。我相信平等和公正，所以无论你是多么低劣的人种，只要你有能力，我就会为你在我的地盘上、在我完美且强大的组织里找到属于你的位置。现在我决定给你一个机会，如果你有兴趣，来我的城寨一叙如何？

富兰克林·古德伯格

拿着让带来的信，豪次郎来到了古德伯格的城寨，却发现这不过是古德伯格企图让豪次郎加入的一个骗局。面对一拥而上的敌人，豪次郎不得不再次拔刀应战。这关相对前几关而言略有难度，主要是因为场景狭小，不容易躲避敌人的攻击，而且在冲到一楼以后还要面对让的再次挑战。这次可不是一对一的战斗，在与让交手的时候还要注意周围其他敌人的攻击。首先消灭持机关枪和扔炸弹的敌人，然后一边躲避子弹一边攻击让。他会冲到你面前挥刀攻击，



这时提前绕到他的身后攻击，然后跑开，如此反复，即可将其打倒。

Stage 6 疾风迅雷

拉尔夫：那个男人没等我劝阻就冲向了古德伯格的城寨。那张通缉令上的人是谁呢？我该怎么办？虽然和他相处时日不多，但是我敢肯定他绝对不是那种和古德伯格同流合污的人。如果他拒绝，古德伯格是不会轻易放过他的……我决定帮他一次，希望这个“侍”不会让大家失望。

好不容易从古德伯格的城寨里面逃出来，却发现外面已经被团团包围了。幸好有拉尔夫出现及时援手。从标题就可以看出，这关要快，所以如果不想拿高分的话，只要击倒拱形门前的两名机关枪手，然后一路冲到大门外，打倒三个飞镖手和一个使用单枪的敌人就可以过关了。想多杀敌人的话，请注意首先击倒机关枪手和散弹枪手，总而言之不算很难。

Extra Stage 6 悪，许すまじ！

让：我的主人古德伯格先生一直醉心于在这片西部的土地上建设自己的王国，所以他需要很多的工人。如果有谁顶撞我的主人，那他一定会为这种不敬付出代价。现在仍然有成百上千的工人从其它的镇上被运来，他们要在这干一辈子活。本来一切都很顺利，但是现在出了点小问题……

随着等级的上升和游戏流程的前进，游戏会打开共计5个隐藏关卡。这些关卡难度非常高，没有一定等级千万不要前去送死。本关就是第6关的逆向行走路线，豪次郎要从外侧冲入古德伯格的城寨。第一道石门后的机关枪手非常密集，请务必注意闪躲和行进路线。此外，在跳斩的时候也要注意周围的情况，以免在毫无防备的状态下被敌人连续攻击。推荐在这里使用二刀流的武器。

Stage 7 賞金首

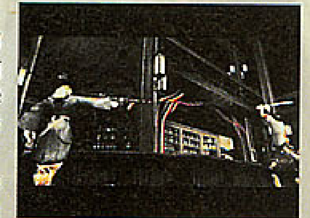
唐纳德：我不会让任何人扰乱这里的秩序。只要我还佩戴着这枚徽章，我就会和罪恶斗争到底。没错，我就是这里的警长唐纳德。最近听说有个外国人在到处制造事端，甚至威胁到古德伯格先生的生命，我不能坐视不管。古德伯格先生提供高额报酬悬赏这个外国人的人头，所以很多人都在四处探寻他的踪迹。这就是我一直在等待的机会，终于可以一显身手保护我心爱的小镇了。



看上去缺根筋的警长唐纳德受古德伯格唆使，也来找豪次郎的麻烦。这一关又回到了第一关的场景，杀死一定数量的敌人后就会与唐纳德开始战斗。唐纳德的攻击方式主要有三种：站在远处开一枪、站在远处连射以及近身翻滚冲撞。对付他的方法是站在一定距离处等待他开始连射，随后一路闪躲到其背后进行攻击。此外在他转身向后跑的时候，如果有机会也可以追上去砍他，但是要注意他的翻滚攻击，如果被撞倒一定要及时受身。

Stage 8 再会

乱堂：豪次郎，你太傻了，你的兄长乱堂在他抛弃手中武士刀的一刻就死了。豪次郎，我为什么要抛弃所有的朋友来到这遥远的地方？别再提什么宝贵的武士道精神了，那只会把日本带向毁灭。如果我们想真正强大起来，就要用敌人的武器和他们平等战斗，难道你不明白么？刀不能胜枪，你永远不可能打败我的。

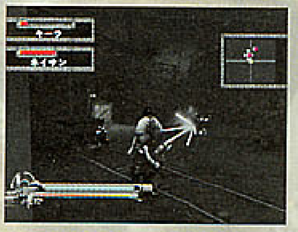


又回到了酒场，古德伯格的手下穷追不舍，杀死所有杂兵后，长相奇异的无面人登场。对付他的方法就是一路追赶他，待其停下开枪攻击时使用翻滚闪躲冲到他的身边拔刀攻击，几个来回即可将其搞定。

Stage 9 突入

乔伊：安说只要我们做好孩子，爸爸妈妈就会回家，但是他们一直没有回来过。我知道是为什么，大家都害怕古德伯格，所以即使我们再悲伤再难过，也没有人敢来帮助我们，只能靠我们自己。我要亲自去矿山把所有人都救出来，像那个“侍”一样战斗。

幡然醒悟的唐纳德在调查矿山时遇到了企图冲进去的小男孩乔伊，豪次郎再次挺身而出，冲入矿山一探究竟。矿山内部看似复杂，其实非常简单。下坡进门后的岔路口向左转，一直前进，从有使用炸弹敌人的房间的另一端出口出去，就可以来到矿山底部。这里要面对双胞胎兄弟：使散弹枪的内森和使爪的吉拉。首先将吉拉引至某个有障碍物的地方挡住其



去路，这时攻击后他会不停地受身，反复攻击即可将其搞定。之后的内森就简单多了，他的行进方式很固定，只要抓准机会抄近路阻截他就可以了。

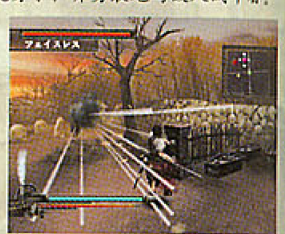
Extra Stage 9 ツイン?ツイン?ツイン?

唐纳德：通过深入调查我又发现了一个秘密的劳工营，当我告诉那个东洋小子时，他毫不犹豫地冲了出去。不会冷眼旁观别人受苦受难，我想这也许就是侍的职责吧……豪次郎，加油啊！

又一个难度非常大的关卡。一路杀敌来到矿山的底部，等待豪次郎的是两对双胞胎兄弟。对付方法和第9关并没有太大区别，如果觉得困难，就发动达人境界将两个使散弹枪的Boss先行击倒，难度就会小很多。

Stage 10 ブレイクアウト

安：我不明白怎么人可以做出这么残忍的事情。就在豪次郎救回乔伊后不久，古德伯格的爪牙，那些被称为无面人的家伙们闯进了我们的小镇。为了引豪次郎出现，他们把我们抓住绑了起来，并在我们的身边安置了定时炸弹。虽然情况凶险无比，但是为了营救我们，豪次郎仍然现身了，并勇敢地与敌人战斗着。



古德伯格的人竟然以手无缚鸡之力的妇孺为人质威胁豪次郎现身，不给他们些教训实在难以服众。被安放炸弹的小孩一共有七个，按地图上的灰色方块指示即可很容易地找到。解救全部人质后，无面人再次登场挑衅。这次的战斗方式和上次别无二致，只是要注意周围其他敌人的攻击，威胁大的杂兵要先行消灭。

Extra Stage 10 救世主

安：“这是我的义务，侍从不懦弱。”这是豪次郎在救我们的时候说的，但是我并不完全明白这句话的意思。他不仅拯救了我们的生命，他还帮助我们的希望之镇免遭那些匪徒的侵扰。他毫不犹豫地向弱者伸出援助之手，虽然自身并不会从中得到些什么。我想也许这就是“侍”吧……

闪躲、杀敌、闪躲……这关似乎没有什么可说的。

Stage 11 绞首刑

唐纳德：我怎么会这么傻？如果不是那个东洋小子，我还盲目追随着古德伯格。我想现在我也有点像“侍”了，因为侍从不向罪恶低头。作为侍兼警长唐纳德，我发誓一定要让古德伯格受到正义的审判。不过也许现在这些只是我胡思乱想罢了，他们把我逮捕并判处了绞刑。上帝啊，难道这世界上就没有正义而言了吗？

古德伯格恼羞成怒，可怜的唐纳德就成了泄愤的对象，警长居然被匪徒推上了绞刑架，这是什么世道……这关的目的就是解救唐纳德，而方法就是把所有的敌人杀光……是不是有点骗取游戏时间的感觉？

Stage 12 荒野の决斗

致桐生豪次郎：

观看你战斗的感觉就仿佛欣赏一幅伦勃朗的名画。要亲手毁掉这样一件美好的事物，我感到非常遗憾。但是因为我们走的路不同，所以不管怎样我们之间都要有个了断。今晚午夜我在镇外的荒原上等你，不见不散。这次交手我会拼上性命，不是你死，就是我亡。这世界上还有什么比决斗更美丽的事情么？

让·雅克·威尔森

说是两个人决斗，豪次郎却发现夜色笼罩下荒原上

有100多名荷枪实弹的匪徒在等待着他的到来。一番斩杀后，让终于登场了。他的攻击方式与第五关差别不大，所以应对起来也没什么特别的地方，注意旁边敌人的炸弹即可。闪躲+连斩+达人境界，让最终倒在了豪次郎的刀下。



Stage 13 失われし魂

克劳迪娅：这两个人在我看来实在是太像了。他们都受过很深的伤，却又都只能在战场上寻找自身的慰藉……乱堂，豪次郎……都是些强大又固执的人呢。但是我想也许这就是"侍"，他们的生命也许不会很长，但是他们活着的每一天都坚持自己的信仰。而我能做的，只是等待他们出现……



经过一番周折，豪次郎终于在酒场里见到了久违的兄长乱堂，但是却发现乱堂完全摈弃了侍的信念，两人的分歧已经无可弥补。这时大群量产型的无面人冲入酒场。量产型无面人其实就是普通的敌人换了个装束而已，应对方法想必各位玩家已经了然在胸。一番激战之后无面人军团全军覆没，豪次郎心里明白，一切的根源都在古德伯格那里。

Extra Stage 13 キレングマシーン

克劳迪娅：古德伯格的隐藏身份实际上是一个军火贩子。他的力量源于对人类的仇恨。现在他要创造所谓的终极武器，把无辜的人类变成没有灵魂的杀人机器。如果让他得手，世界将永远笼罩在杀戮之中。豪次郎，你能无视他的这种疯狂行径吗？我知道你是个热心的人，所以拜托你了，一定要阻止他们。

在克劳迪娅的委托下，豪次郎再次来到了矿山，这里已经成了无面人的天下。杀掉所有敌人后，无面人首领哈维登场，对付他的方法和之前的无面人Boss没有区别。将哈维击倒后克劳迪娅出现，豪次郎这才知道哈维是克劳迪娅的弟弟。伤心欲绝的姐姐的怀中是弟弟面目全非冰冷的尸体，面对这一切豪次郎只有默默转身离开。古德伯格，我是不会饶恕你的！

Stage 14 人，なきがごとく

拉尔夫：那个白痴！他居然自己跑去攻打古德伯格的城寨，我正要告诉他我的真实身份并助他一臂之力呢……我是拉尔夫·诺曼上校，总统密令我打入古德伯格组织内部监视他的一举一动。多亏了豪次郎的帮助，现在我们有足够的证据将古德伯格绳之于法，可是他现在却自己去了……该死，豪次郎，一定要活下来啊！



通往古德伯格城寨的荒原上，豪次郎再一次被匪徒围攻。说是强迫练级也好，说是骗取游戏时间也好，总之将敌人全部杀死，就算过关。

Stage 15 花は櫻木，人は武士

乱堂：弟弟，你说要用手中的刀、侍的精神在这新的时代打出属于自己的一片天空，但是看看你周围吧，我们之间的人数太悬殊了，你是注定要失败的。难道你还对那些过时的不切实际的理念存有幻想？很好，豪次郎，就让我见识一下吧，让我看看什么才是真正的侍。

又来到了古德伯格的城寨之外，这时迎接豪次郎的自然是匪徒们的负隅顽抗。随后古德伯格的最后一道防线——豪次郎的兄长乱堂登场。乱堂的双枪使得出神入化，极尽喧哗之能事，一定要注意及时闪躲。攻击乱堂的最好时机是在他使用双枪向前方射击的时候冲到其侧面使用连斩攻击。几个回合下来即可将其击倒。此外为了增加保险系数，在之前的杂兵战最好不要使用达人境界，留着对付乱堂吧。



Stage 16 サムライスピリッツ

古德伯格：那些愚蠢的家伙！难道他们不知道我为这个城镇的发展作出了多少贡献吗？这么一点小事他们就会起来反抗我？我承认这次我可能是犯了些错误，但是我认为这不过是通往成功的道路上一个小小的障碍罢了，相信国会里的朋友也是会支持我的。但是首先我要解决掉那个什么"侍"，我要让他知道与我为敌的代价。就凭他也想打倒我，别开玩笑了。



终于杀入了古德伯格城寨的内部，下层的敌人可以完全不用理会，直接冲入最上层即可。一路上要特别注意机关枪手和炸弹兵的组合。换上了战斗装束的古德伯格看似强大，但是由于游戏低劣的AI设计，实际上却是最容易对付的Boss。豪次郎可以利用其身后的桌子使用上段刀的蓄力斩，也可以冲到其身后的楼梯处静候Boss在房间内手持散弹枪、机关枪、炸弹的匪徒的左右夹攻下命丧黄泉。在体力削减到一定程度时古德伯格会吃药加血，这时一定要冲上去攻击使其中断。最后古德伯格还有一招连续斩，是可以使用连斩反击的。唯一要注意的一招就是在Boss使用回旋斩的时候是全身无敌的，不要硬拼。经过一番斗智斗勇，古德伯格终于得到了应有的惩罚。

Extra Stage 16 THE SAMURAI NEVER DIES

桐生豪次郎先生：

你匆匆而来，又匆匆而去。但是我相信你一定还活着，我相信你一定还在某个地方帮助困境中的人们。希望有一天，"侍"不再孤独。。

又一次的路见不平拔刀相助，看来"侍"的故事还会一直继续下去……

自由和平又回到了幽灵镇，希望之镇真正拥有了希望。虽然豪次郎悄然离去了，但是"侍"的精神，将永远留藏在人们的心中……

隐藏人物收集一览

游戏过程中找到场景内的通缉令即可在过关之后使用相应的隐藏人物，这样在Standby画面按L2或R2就可以切换选择人物了。连动侍道1、侍道1完全版、侍道2和侍道2决斗版之后可以使用前作中共计20名人物，他们不能换装，但是可以装备游戏中的装饰品。以下是游戏中26名隐藏人物的位置。除特殊注明之外，所有隐藏人物都必须在Hard难度下取得。

[Stage 1] 人物：リッパー

最后的广场有台阶的两层建筑，面向建筑右侧空中连着彩带的柱子上。

[Stage 2] 人物：オウフ

面向钢琴，右边楼梯的底下，从旁边绕进去。

[Stage 3] 人物：イヴ

最后打Boss的场景，背面是火车的小屋左侧。

[Stage 4] 人物：ヴァイル

从墓地门口进入沿着左边走，穿过像房屋的通道就可以找到。

[Stage 5] 人物：リトルベイヴィ

在正中央楼梯的最顶处，不能开的门前。

[Stage 6] 人物：クールティ

一开始正前方的拱门右边草丛后面。

[Extra Stage 6] 人物：ゴールドバーグ（战斗）

庭院正中央雕像上方。

[Stage 7] 人物：ジェネラル

马房的墙角。

[Stage 8] 人物：フェイスレス

房顶的吊灯上面，需要从铁链上走过去。

[Stage 9] 人物：1.ネイサン、2.ジョーイ

1、关卡刚开始的位置向右上角看就能看到，顶上倒矿的地方。

2、打Boss的场景，从中央的倒矿滑梯上一直向上爬，到平台后左转的洞里

[Extra Stage 9] 人物：キーラ

要进入矿坑的门口上方，需要从右侧的绳索爬过去。

[Stage 10] 人物：1.ノーティ、2.アンネ

1、墓地之前场景的厕所里面。

2、墓地里面围墙边的一棵树顶上，抓起墓碑放在树下跳上去取得。

[Stage 11] 人物：ドナルド

背向火车前面的小屋，左前方第一个蒸汽机的右侧房顶上。

[Stage 12] 人物：ジャン

断桥右侧的半空中，从桥的框架跳上去。

[Stage 13] 人物：フェイスレス（量产）

面向钢琴，在钢琴的左侧管道附近。

[Extra Stage 13] 人物：1.ハーヴィ、2.クローディア

1、在最高的木桥尽头的下方，需要从木桥的最后一根柱子上面的位置落下并使用二段跳。

2、在有起重机的房间，快到楼梯平台附近的土坡上，抓取一个附近的木箱放在下面跳上去。

[Stage 14] 人物：ランキー

在剧情中来的那条路的入口。

[Stage 15] 人物：乱堂

在进入大门之前，沿右侧城墙外围的小道绕行至尽头即可发现。

[Stage 16] 人物：1.スウィーティ、2.ラルフ、3.ゴールドバーグ（正装）

1、Normal难度，在二楼有壁炉的房间里墙角那幅画的后面。

2、一开始左侧的管道上。

3、从二楼有壁炉的房间出去，楼梯中间悬空的位置。

[Extra Stage 16] 人物：アーチン

中央山丘的顶端。

[Survival Mode] 人物：カウガール

打过第五关的Boss女牛仔，之后在Game Over后选择第二项。

游戏秘籍

游戏中按START暂停后，按住R1和L1并输入！↑→←！↑，豪次郎会立刻变成空血状态……（达人之达？）



PS2
角色扮演

本刊译名:复活传说

NAMCO	2004.12.16	7140日元	80Kb
DVD-ROM	日版	1-4人	全年龄

□ 文/A9TG工作室　责编/唯夜

关于敌人种类收集

在ミナール的体育馆里，和左边的一个男子(元士兵)对话，他会根据玩家目前所收集到的怪物情报数量给出相应的报酬。

数量	赏品
5	ステップブーツ
10	魔神の魂
20	アップルグミ
30	风神の魂
40	回练石
50	ピーチグミ
60	カモミール
70	猛虎の魂
80	グレープグミ
90	ラベンダー
100	闪光の魂
110	ウッチャリグミ
120	空神の魂
130	セージ
140	觉练石
150	水魔の魂

基本上是每10个敌人情报收集就会得到一个奖赏，如果错过了则奖赏会累积给予，所以不用每次都回来拿的。

关于发现物

NO	发现物	地点
1	紫の石碑	エトレー桥的东面
2	白の石碑	オアシス山隔开的西南草原的尽头
3	赤の石碑	ウマイナゴ西面的草原
4	绿の石碑	フェニアの圣殿正北方向
5	青の石碑	ノルゼンの食料调达施设西南边
6	黑の石碑	ノースタリア、サイグローグの馆东面的雪原
7	黄の石碑	兽王山入口附近
8	マフマフ	スールズ的另一侧(スールズ西北方向)
9	スナカケワラビ	ウソツツキ东北面沿着山的地方
10	七つ叶のクローバー	ケケット街道沿着小屋东南面的山边
11	キノボリブタ	スールズ东面的山的后面
12	レッドパンダ	ベルサス西北 山附近森林中的草原
13	ゴールドフィッシュ	环绕着ベルサス港的地域的南部
14	ティアの花	忘れて草西北方向
15	エトレーの碑	エトレー桥南侧向西行的小道
16	モウソウダケ(25)	エトレー桥通向ミナール的街道西面的森林中
17	ウソツツキ(20)	アルヴァン山脉北面
18	底なし沼(38)	イーフォンの圣殿的东北面
19	龙卷	ピピスタの南面的半岛
20	オーロラ	ネレグの塔附近小屋的正东方向
21	巨大石像	キョグエン正东方向
22	オオツノカブトムシ	バビログラード食料调达施设东南面山中的草原
23	エメラルドアゲハ	ウマイナゴ北面岛上草原
24	纯白のワニ	ミナール地方与バルカ之间北面最大的岛屿上的草原东南部
25	クレーター	从ギリオーヌの圣殿出发向南，与海相邻的草原上
26	バビロオオブリの家	バビログラード港西面，三面被森林包围的草原
27	マネーヘビの皮(24)	サニイタウン北面的森林中
28	スノーフォール	从ノルゼンの湖向西越过山的雪原的西部
29	リキシフルーツの树	トリトリソウ与レインボーフラワー岛南面的森林
30	ハタラキモノ	バルカ岛与ラジルダ地方之间的森林
31	蜃气楼	ピピスタ正东方向
32	硫黄の泉	キョグエン正西方向
33	ワジ	キョグエン南面的小道
34	プラチナオオガメの卵	ラジルダ东面的海岸
35	ハリコアラ	バルカ岛西行至尽头
36	流水	スールズ东面
37	ウマイナゴ	バビログラード岛东面的半岛
38	ウスバカカゲロウ	登山洞入口北面的草地
39	大断层	キョグエン地方向ノルゼン过桥的地方一直东行
40	间欠泉	ウォンティガの圣殿东面山间的森林
41	盐湖(25)	ケケット街道沿着小屋西边湖的北侧
42	レインボーフラワー	从シーラグ桥的バビログラード侧向西行，有一朵盛开的花
43	トリトリソウ	从シーラグ桥的バビログラード侧向北行进到达的草原
44	黄砂	ピピスタ西面 ラジルタ港正南面
45	阳の碑	首都バルカ北行
46	ヤドラレギ(24)	サニイタウン北面山森中
47	水晶のスカル	兽王山东北面草原靠近海岸的地方
48	飞行机械の黄金模型	メセチナ洞窟北面
49	银の圣杯(52)	バルカ岛东南部突出的部分
50	ヤミマチソウ	ミナール与バルカ之间南面的大岛
51	忘れて草(26)	ミナール东沿海岸向北
52	アイフリードの墓	バルカ岛正北海上的孤岛
53	大颜面の石	ミナール附近的桥
54	ホットドッグ	ノルゼン大湖西面的雪原
55	コガネネコ	盐湖西面的草原
56	マウスチューマウス	从ギリオーヌの圣殿越海向东北方行进，离山不远处的边缘地带
57	女王贝	ネレグの塔东北方向的小岛
58	360度眺望	ミナール附近渡桥的草原中央
59	パンチモンキー	キョグエン地方与ラジルダ地方之间的孤岛
60	阴の碑(40)	メセチナ洞窟西南的森林中
61	树冰	大断层附近的雪原
62	ダイヤモンドダスト	ノルゼン向北
63	キャンドルツリー(52)	サイグローグの馆南面
64	水割り草	ノルゼンの食料调达施设北面的湖的北侧

当有30个发现的时候全员获得「冒险家」称号；当有40个发现的时候全员获得「伟大なる冒险家」称号；当有50个发现的时候全员获得「惊愕の冒险家」称号；当有64个发现的时候全员获得「世界仰天不思仪发现」称号；当紫、白、赤、绿、青、黑、黄 七个石碑全发现的时候全员获得「七星阵发现」称号。

●一些发现物的发现能力和主角的等级有关

例如：盐湖发现的必要等级是25级，所以在25级以前是绝对发现不了的。发现物名字后面括号内的数字就代表了发现物被发现所需要的必要等级，六十级以上就能全发现。不过部分需故事进行到地形发生变化后才能发现的东西，建议剧情发展到“トダンジョン突入”后进行搜集。

宝石合成

关于宝石的等级如下

LV 1	LV 2	LV 3	LV 4	LV 5	LV 6
パール	オニキス	トパーズ	エメラルド	サファイア	ダイアモンド

不同等级，不同宝石各种效果比较：

	效果	パール	オニキス	トパーズ	エメラルド	サファイア	ダイアモンド
フィート	斩击攻击力上升	+10	+15	+20	+25	+30	+35
マッスル	打击攻击力上升	+10	+15	+20	+25	+30	+35
シールド	斩击防御力上升	+10	+15	+20	+25	+30	+35

	效果	パール	オニキス	トパーズ	エメラルド	サファイア	ダイアモンド
プロテクト	打击防御力上升	+10	+15	+20	+25	+30	+35
マインド	术攻击力上升	+10	+15	+20	+25	+30	+35
レジスト	术防御力上升	+10	+15	+20	+25	+30	+35
ヒール	HP回复力上升	+6	+9	+12	+15	+18	+21
フォルス	FG回复力上升	+6	+9	+12	+15	+18	+21
ライフ	最大HP上升	+100	+150	+200	+250	+300	+350
ネイチャー	通常攻击FG回复量上升	+4	+6	+8	+10	+12	+14
メディカル	敌击破时HP回复量	+2	+3	+4	+5	+6	+7
メンタル	敌击破时FG回复量	+2	+3	+4	+5	+6	+7
ブレイク	敌GUARD时敌RG减少	−2	−3	−4	−5	−6	−7
マイティ	上升效果继续时间上升	−3	+4	+6	+7	+9	+10
リカバー	减少效果继续时间减少	−3	−4	−6	−7	−9	−10
チャージ	CHARGE速度上升	+2	+3	+4	+5	+6	+7
ミスティ	咏唱时间减少	−6	−9	−12	−15	−18	−21
ピヨハン	气绝时间减少	−2	−3	−4	−5	−6	−7

2周目可以继承的内容

项目	所需GRADE	解说　　ダイアモンド
称号引继	100	继承除了NPC以外的所有获得称号
バトルブック引继	10	继承战斗指南书，其中的与GRADE有关的不继承
术技引继	900	继承术，特技和奥义
スマッシュポイント引继	500	继承术，特技的SP
フォルスキューブ引继	800	继承FORCE　CUBE里的成长项目
料理レシピ引继	100	继承学得的料理
料理熟练引继	300	继承料理熟练度
オーブ引继	300	オーブ类道具继承（谜之馆中得到）
FG回复速度2倍	100	FG回复速度两倍，敌我通用
获得ガルド2倍	600	战斗获得金钱两倍
全ダメージ2倍	100	伤害2倍，敌我通用
获得エンハンスポイント2倍	950	获得术，特技SP两倍
ランダムエンカウント无效	3000	不遇敌，只能靠剧情战斗升级
あらすじブック引继	100	游戏事件簿继承
コレクター图鉴引继	10	道具图鉴继承
ワールドマップ引继	100	大地图及发现物继承
经验值2倍	2000	获得经验值×2
经验值5倍	4000	获得经验值×5
获得グレード2倍	1500	获得GRADE值×2
消费アイテム引继	700	消费系道具继承
装饰品引继	2000	继承除了オーブ系以外的宝石，护符
最初から6人	5000	游戏开始就有六个同伴

GRADE取得详解

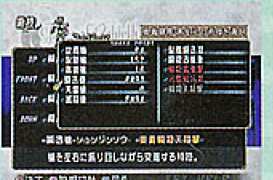


本作grade获得方式与上两作有所不同，战斗中满足一定条件才能获得grade，共有8种条件，每个条件获得的grade值不一样。不过能获得的grade是有上限的，战斗指南书里有一项encounter情报，其中地区后面的grade获得率就是该地区能获得的grade上限。具体为敌人组合方式×8种条件，在每种敌人组合身上，每种取得grade的条件只能发生1次。比如ミナール周边grade上限是120，对应15种敌人组合，每种组合都可通过达成8个条件分别拿到grade。当你将某种组合敌人身上所有的8个条件都完成后，就会有特别的胜利音乐。另外隐藏迷宫内有全地区的敌人组合。

	easy	normal	hard	mania	
10 HITS OVER!	0.96	1.20	1.44	1.68	10 hits以上
25 HITS OVER!	4.00	5.00	6.00	7.00	25 hits以上
5 CHAIN FINISH!	1.60	2.00	2.40	2.80	个人5连协打倒敌人（3连击+特技+奥义，不是最后一个敌人也可）
NO DAMAGE FINISH!	1.28	1.60	1.92	2.24	无伤结束战斗
FULL HP FINISH!	1.12	1.40	1.68	1.96	HP全满结束战斗（中途加满也算）
10 SECONDS FINISH!	1.84	2.30	2.76	3.22	10秒内全灭敌人
30 SECONDS FINISH!	0.80	1.00	1.20	1.40	30秒内全灭敌人
NO GUARDED FINISH!	0.96	1.20	1.44	1.68	不被敌方防御全灭敌人
使用道具	−0.04	−0.05	−0.06	−0.07	累计，用一次扣一次

BOSS战提供的grade为普通战斗×10，所以你要是能10秒灭掉普通难度的BOSS就多23点进帐。另外值得一提的是，初期的漆黑之翼也算BOSS，而且似乎比普通BOSS的grade还要多，所以可以从它们身上刮到大量grade，不过机会比较少就是了。

学习奥义的BUG



条件：SP和LV足够学第一个奥义，且第一个奥义没有学习过。在选择学哪个奥义时，同时按住L2和R2，光标会快速地在第一个和最后一个奥义间来回移动，按O确定时有一半的机会是停在最后一个奥义上，系统会问你要不要学。直接学吧，SP和LV不够都没关系……另，学完后如SP小于所需SP的话，现有SP就会变成6000多，当BUG导致SP超过上限时，请先战斗至SP变成999。此前不要立刻存盘，不然小心存档被废，个人不建议使用这个BUG，如果导致不良后果概不负责。

关于人物特技列表

Lv＝习得可能等级 属＝属性 攻＝攻击 HP＝HP回复 钢＝钢本 硬＝硬直时间 奥＝奥义RG 升＝升华RG 效＝效力 半＝半径 H＝HT 咏＝咏唱时间

【ヴェイグ】【特技】

特技名称	Lv	属	攻	FG	HP	钢	硬	奥	备注
绝水刃ゼッヒョウジン	—	水	200	100	15	8	18	70	「魔神の魂」装备后魔神剑变化，トーマ战后习得
瞬连尘シュンレンジン	7	—	270	130	12	4	22	70	「风尘の魂」装备后风神剑变化
裂破冲レッパショウ	11	—	300	160	21	6	24	70	「猛虎の魂」装备后虎牙破斩变化
绝翔斩ゼッショウザン	20	—	350	180	19	10	16	70	「闪光の魂」装备后闪光冲变化
幻龙斩ゲンリュウザン	30	—	400	210	24	9	27	70	「空神の魂」装备后空袭剑变化
无影冲ムエイショウ	36	—	450	300	30	18	10	70	「水魔の魂」装备后雾水翔变化

【奥义】　注1：シャオルーンの圣殿clear后使用可能

奥义名称	Lv	派生技1	派生技2	属	攻	FG	HP	钢	硬	奥	备注
连尘裂水击レンジンレッヒョウゲキ	10	绝水刃	瞬连尘	水	460	320	25	12	24	70	—
冻牙冲裂破トウガショウレッパ	18	绝水刃	裂破冲	水	400	290	31	24	24	70	—
绝空裂水击ゼックウレッヒョウゲキ	24	绝水刃	绝翔斩	水	500	370	24	20	24	70	—
冲破连牙冲ショウハレンガショウ	24	瞬连尘	裂破冲	—	540	350	29	12	24	70	—
连尘斩翔剑レンジンザンショウケン	29	瞬连尘	绝翔斩	—	580	420	31	12	24	70	—
冻牙龙影刃トウガリュウエイジン	30	绝水刃	幻龙斩	水	580	420	31	12	24	70	—
绝空冲裂破ゼックウショウレッパ	33	裂破冲	绝翔斩	—	640	460	33	12	24	70	—
连尘龙影剑レンジンリュウエイケン	35	瞬连尘	幻龙斩	—	640	460	33	12	24	70	—
冻牙无影剑トウガムエイケン	36	绝水刃	无影冲	水	640	500	33	20	24	70	—
幻魔连牙冲ゲンマレンガショウ	40	瞬连尘	无影冲	—	700	500	35	20	24	70	—
崩龙冲裂破ホウリュウショウレッパ	40	裂破冲	幻龙斩	水	700	500	35	20	24	70	—
幻魔冲裂破ゲンマショウレッパ	45	裂破冲	无影冲	—	760	540	37	28	24	70	—
绝空龙影刃ゼックウリュウエイジン	45	绝翔斩	幻龙斩	—	760	570	37	12	24	70	—
幻魔斩翔剑ゲンマザンショウケン	50	绝翔斩	无影冲	—	820	580	41	20	24	70	—
崩龙无影剑ホウリュウムエイケン	—	幻龙斩	无影冲	—	950	800	20	52	8	70	注1

【マオ】【练术】

练术名称	Lv	属	FG	HP	咏	效果
绝.雾水装ゼッムヒョウソウ	24	水	450	50	—	武器水属性、冻结潜在效果附加发动的时候RG半分
绝.瞬影迅ゼッシュンエイジン	43	水	550	60	—	一定时间里DASH速度1.5倍并且钢体效果附加

【导术】

导术名称	Lv	属	攻	FG	HP	H	咏	升	备注
フレアショット	—	火	500	135	23	1	76	70	トーマ战后习得
ウィンドエッジ	7	风	450	170	40	2	70	70	—
アーチシェイド	13	暗	520	200	15	2	100	70	—
バーンストライク	19	火	1120	370	48	4	158	70	—
ガスティーネイル	25	风	800	360	67	4	145	70	—
ブラッディクロス	38	暗	1420	430	30	3	140	70	—

【奥义】　注1：防御不可，随机1线敌全体伤害；注2：フェニアの圣殿clear后使用可能

奥义名称	Lv	派生技1	派生技2	属	攻	FG	HP	H	咏	升	备注
エイミングヒート	15	フレアショット	ウィンドエッジ	风火	1050	350	39	4	160	70	—
ネガティブゲート	21	フレアショット	アーチシェイド	火暗	1200	420	19	4	150	70	—
ゲイルスラッシュ	24	ウィンドエッジ	アーチシェイド	风暗	900	400	75	4	150	70	—
ワイアフルストーム	37	ガスティーネイル	ブラッディクロス	风暗	1700	730	95	9	220	70	—
ディザスターロアー	47	バーンストライク	ブラッディクロス	火暗	2500	600	18	15	190	70	注1
ブレイジングハーツ	—	バーンストライク	ガスティーネイル	风火	1800	670	63	11	230	70	注2

【练术】

练术名称	Lv	属	FG	HP	咏	效果
F.フォルスフレイム	32	火	330	47	—	敌吹飞.乱战.危机回避.紧急回复使用
F.フレイムエンチャント	45	火	800	60	—	一定时间武器火属性附加、武器伤害×2

【ユージーン】

特技名称	Lv	属	攻	FG	HP	钢	硬	奥	备注
旋风枪センプウソウ	—	风	240	130	12	13	32	70	トーマ战后习得
裂驱枪レックソウ	7	—	300	170	14	10	40	70	—
轰破枪ゴウハソウ	12	地	350	200	18	22	36	70	—
瞬迅枪シュンジンソウ	21	—	400	240	21	4	40	70	—
天雷枪テンライソウ	33	光	420	280	24	18	48	70	—
灭翔枪メッショウソウ	37	—	500	320	20	34	40	70	—

【奥义】 注1:ランドグリーズと会话后习得可能

奥义名称	Lv	派生技1	派生技2	属	攻	FG	HP	钢	硬	奥	备注
裂风迅枪冲レップウジンソウショウ	10	旋风枪	裂驱枪	风	500	380	20	16	40	70	—
轰爆旋风牙ゴウバクセンプウガ	19	旋风枪	轰破枪	风	560	420	22	20	40	70	—
轰爆迅枪冲ゴウバクジンソウショウ	23	裂驱枪	轰破枪	—	620	460	24	16	40	70	—
裂风瞬迅杀レップウシュンジンサツ	25	旋风枪	瞬迅枪	风	620	460	24	16	40	70	—
瞬杀迅枪冲シュンサツジンソウショウ	28	裂驱枪	瞬迅枪	—	680	500	26	16	40	70	—
裂风爆雷阵レップウバクライジン	30	旋风枪	天雷枪	风	660	500	26	16	40	70	—
裂走爆雷阵レッソウバクライジン	33	裂驱枪	天雷枪	光	740	540	28	20	40	70	—
灭杀旋风牙メッサツセンプウガ	35	旋风枪	灭翔枪	风	740	540	28	30	40	70	—
瞬杀轰冲击シュンサツゴウショウゲキ	35	轰破枪	瞬迅枪	地	740	540	28	30	40	70	—
裂走天翔击レッソウテンショウゲキ	36	裂驱枪	灭翔枪	—	880	580	30	24	40	70	—
迅雷轰冲击ジンライゴウショウゲキ	40	轰破枪	天雷枪	地光	800	580	30	16	40	70	—
轰爆天翔击ゴウバクテンショウゲキ	45	轰破枪	灭翔枪	地	860	620	32	20	40	70	—
迅雷瞬迅杀ジンライシュンジンサツ	50	瞬迅枪	天雷枪	光	860	620	32	16	40	70	—
瞬杀天翔击シュンサツテンショウゲキ	55	瞬迅枪	灭翔枪	地	840	640	34	40	40	70	—
迅雷天翔击ジンライテンショウゲキ	—	天雷枪	灭翔枪	地光	1200	840	30	60	40	70	注1

【练术】

练术名称	Lv	属	FG	HP	咏	效果
练.钢体装レン コウタイソウ	30	水	400	50	—	一定时间、导术攻击伤害减弱
练.镜铭弹レン キョウメイダン	47	水	570	68	—	一定时间、防御时敌攻击反弹RG高时成功率上升

【アニー】【特技】

特技名称	Lv	属	效力	半	HP	时	防	备注
パワー.クラフト	—	火	135	96	40	10	1	初期取得.范围内我方攻击力上升敌人攻击力减少.热毒解除
ガード.ヴァッサー	—	水	135	96	55	10	1	初期取得.范围内我方防御力上升敌人防御力减少.冻结解除
ライフ.マテリア	16	地	135	96	40	10	1	范围内我方HP回复上升敌人HP回复减少.钝足解除
チャージ.ヴィント	18	风	135	96	45	10	1	范围内我方FG回复上升敌人FG回复减少.衰弱解除
マインド.ガイスト	21	光	135	96	60	10	1	范围内我方术攻击力上升敌人术攻击力减少.マヒ解除
レジスト.ヴィレ	24	暗	135	96	30	10	1	范围内我方术防御力上升敌人术防御力减少.恐慌解除

【奥义】

奥义名称	Lv	派生技1	派生技2	属	FG	HP	咏	备注
レデュース.レーゲン	20	パワー.クラフト	ライフ.マテリア	地火	400	20	75	大范围敌攻击力减少
シェイブ.レーゲン	20	ガード.ヴァッサー	ライフ.マテリア	地	400	50	75	大范围敌防御力减少
ペイン.レーゲン	22	パワー.クラフ	チャージ.ヴィント	地水	400	20	75	发动中敌けぞり时间延长
ブラスト.レーゲン	23	マインド.ガイスト	ライフ.マテリア	地	400	20	75	大范围敌术攻击力减少
バースト.レーゲン	25	パワー.クラフト	レジスト.ヴィレ	地	400	50	75	大范围敌RG上升
ガンビット.レーゲン	26	レジスト.ヴィレ	ライフ.マテリア	地暗	400	20	75	大范围敌术防御力减少
スタン.レーゲン	30	ガード.ヴァッサー	レジスト.ヴィレ	地	400	50	75	大范围敌RG减少
ヒール.レーゲン	35	レジスト.ヴィレ	チャージ.ヴィン	地光	400	20	75	大范围我方HP微量回复
アーツ.レーゲン	40	パワー.クラフト	マインド.ガイスト	地	400	35	75	发动中奥义可无视同伴RG值发动
フラッシュ.レーゲン	40	ガード.ヴァッサー	マインド.ガイスト	地	400	35	75	发动中敌攻击无效化
ブレイク.レーゲン	45	ガード.ヴァッサー	チャージ.ヴィント	地	400	30	75	发动中破防
ファスト.レーゲン	50	マインド.ガイスト	チャージ.ヴィント	地	400	40	75	发动中同伴移动速度上升

【ティトレイ】【特技】

特技名称	Lv	属	攻	FG	HP	钢	硬	奥	备注
翔连脚ショウレンキャク	—	—	220	100	24	—	24	65	初期习得
轰裂破ゴウレッパ	—	—	280	140	32	—	36	65	初期习得
牙连击ガレンゲキ	—	—	300	180	25	—	24	65	初期习得
疾空波シップウハ	26	—	350	200	42	16	20	65	—
树炮闪ジュホウセン	22	地	510	350	15	—	32	65	—
扇翔闪センショウセン	33	水	600	400	10	—	36	65	—

【奥义】 注1:イーフォンの圣殿clear后使用可能

奥义名称	Lv	派生技1	派生技2	属	攻	FG	HP	钢	硬	奥	备注
飞连轰冲牙ヒレンゴウショウガ	15	翔连脚	轰裂破	—	400	290	40	—	30	65	—
愚连连天脚グレンレンテンキャク	20	翔连脚	牙连击	—	440	310	42	—	30	65	—
轰裂连牙弹ゴウレツレンガダン	25	轰裂破	牙连击	—	340	340	44	—	56	65	—
轰裂斩空脚ゴウレツレックウキャク	28	轰裂破	疾空波	—	420	360	46	—	30	65	—
飞连坠莲闪ヒレンツイレンセン	28	翔连脚	树炮闪	地	520	360	46	—	30	65	—
飞连斩空脚ヒレンザンクウキャク	30	翔连脚	疾空波	—	530	340	64	—	30	65	—
绯樱轰冲牙ヒオウゴウショウガ	32	轰裂破	树炮闪	地	560	380	48	—	30	65	—
苍破连天脚ソウハレンテンキャク	34	翔连脚	扇翔闪	水	560	380	48	—	20	65	—
愚连坠莲闪グレンツイレンセン	35	牙连击	树炮闪	地	640	400	50	—	30	65	—
轰裂苍翔闪ゴウレツソウショウセン	37	轰裂破	扇翔闪	水	600	400	50	16	30	65	—
愚连苍翔闪グレンソウショウセン	39	牙连击	扇翔闪	水	680	420	57	—	30	65	—
愚连斩空脚グレンレンザンクウキャク	42	牙连击	疾空波	—	560	380	48	—	24	65	—
空破坠莲闪クウハツイレンセン	43	疾空波	树炮闪	地	640	440	56	20	30	65	—
空破苍翔闪クウハソウショウセン	45	疾空波	扇翔闪	水	680	430	76	16	14	65	—
苍破坠莲闪ソウハツイレンセン	—	树炮闪	扇翔闪	地水	700	790	48	30	32	65	注1

【练术】

练术名称	Lv	属	FG	HP	咏	效果
激.树装壁ゲキ ジュソウヘキ	30	地	370	69	—	防御中HP回复
激.瞬杀连ゲキ シュンサツレン	47	风	440	47	—	打击特技后硬直时间减少

【ヒルダ】【特技】

特技名称	Lv	属	攻	FG	HP	H	咏	升	备注
ロックバラージ	—	地	500	230	35	3	90	70	初期习得
スプラッシャー	—	水	460	200	30	2	85	70	初期习得
サンダースピア	—	光	420	170	20	1	104	70	初期习得
ストーンブレイク	—	地	980	430	77	4	160	70	初期习得
アクアストリーム	26	水	750	420	67	3	138	70	—
シャイニングレイ	40	光	1000	480	57	7	202	70	—

【奥义】 注1:ギリオーヌの圣殿clear后使用可能

奥义名称	Lv	派生技1	派生技2	属	攻	FG	HP	H	咏	升	备注
クラスターレイド	24	ロックバラージ	サンダースピア	地光	1000	400	67	4	180	70	—
フリーズランサー	20	ロックバラージ	スプラッシャー	地水	800	370	57	1	160	70	—
フラッシュティア	28	スプラッシャー	サンダースピア	水光	1160	440	60	4	170	70	—
グランドダッシャー	40	ストーンブレイク	シャイニングレイ	地光	1800	650	83	7	240	70	—
フリジットコフィン	45	ストーンブレイク	アクアストリーム	地水	1700	700	72	5	260	70	—
ディバインセイバー	—	アクアストリーム	シャイニングレイ	水光	1900	800	65	10	290	70	注1

全秘奥义组合

名称	player1	player2	可由玩家自由操控使用的阶段
インブレイスエンド	ヴェイグ	マオ	ルダが加入后
龙虎灭牙斩リュウコメツガザン	ヴェイグ	アニー	ルダが加入后
セルシウスキャリバー	ヴェイグ	ルダ	ルダが加入后
インフェルノドライブ	ユージーン	マオ	ルダが加入后
デュアル.ザ.サン	ユージーン	ルダ	ルダが加入后
红莲天翔グレンテンショウ	ティトレイ	マオ	ルダが加入后
インフィニティア.ストライク	ティトレイ	アニー	ルダが加入后
サウザンドブレイバー	ティトレイ	ルダ	ルダが加入后
翔破裂光闪ショウハレッコウセン	ユージーン	アニー	ウォンティガの圣殿clear后

全潜在能力

武器			防具		
No	名称	效果	No	名称	效果
1	×2	伤害2倍	33	RG50	自己的RG变为50
2	RG-20	敌人RG减少20	34	HP+3%	防御时.HP3%回复
3	HOLD+0.5	敌のけぞり	35	PHY HIT50%	物理攻击时命中率减少50%
4	HEALUP	按照一定伤害比例回复HP	36	MIN HIT50%	术伤害时候命中率减少50%
5	ROBBER ITEM	偷盗敌人身上的宝物	37	VANSH EFFECT	状态异常有一定(低)几率取消
6	RG-30	敌人RG减少30	38	FG HEAL	防御时FG1格回复



武器			防具		
No	名称	效果	No	名称	效果
7	MINUS ATTACK	敌人的攻击力减少	39	DEF UP	防御时防御力上升
8	POISON	追加热毒效果	40	ATK UP	防御时攻击力上升
9	×3	伤害3倍	41	VANISH DRAIN	能力减少的效果有一定(中)几率取消
10	10.FG HEAL	自己的FG少量回复	42	REGIST UP	防御时术防御力上升
11	PANIC	追加恐慌效果	43	PASSIVE	落下时自动受身
12	MINUS MIND	敌人术减少	44	MIND UP	防御时术攻击力UP
13	MINUS DEF	敌人防御力减少	45	MAX HP+1	胜利时最大HP+1
14	PIYO	气绝させる	46	HP HEAL UP	防御时HP回复量上升
15	WEAK	追加衰弱效果	47	VANISH EFFECT	状态异常有一定(中)几率取消
16	PARALYZE	追加麻痹	48	FG HEAL UP	防御时RG恢复率UP
17	×4	伤害4倍	49	HP+6%	防御时HP6%回复
18	MINUS REGIST	敌人的术防御减少	50	FG HEAL	FG4格少量回复
19	FREEZE	追加冻结效果	51	PHY HIT1%	物理攻击命中率+1%
20	ATKCHAIN +1	通常攻击连携数+1	52	MIN HIT1%	术攻击命中率+1%
21	FG CURE	自己的FG1格大回	53	VANISH DRAIN	能力减少效果有一定(高)几率取消
22	SLOW	追加钝足效果	54	STUN GUARD	气绝回避
23	HITS +2	攻击HIT数+2	55	AUTO DEFFEND	物理攻击时自动防御
24	SMASH!	弱小的敌人一击倒地	56	ITEMHEAL×2	宝物回复效果×2
25	SHOCK WAVE	追加冲击效果	57	REVIVE	战斗不能时以HP1的状态生存
26	HOLD+1.5	敌人延迟追加1.5秒	58	HP+20%	濒死时HP20%回复
27	DACOITY ITEM	高几率偷盗敌人的宝物	59	FLASH	防御时约3秒时间内敌人攻击无效化
28	CURE HP	8倍伤害并且吸收HP	60	SORN DAMAGE	防御时伤害反弹
29	ATKCHAIN +3	通常攻击连携数+3	61	HP+ 30%	防御时HP30%回复
30	FG CHARGE	FG全回复	62	VANISH EFFECT	状态异常有一定(高)几率取消
31	×32	DAMAGE伤害32倍	63	PENETRATE	物理攻击无效
32	RG 1	自己和敌人的RG都为1	64	PENETRATE	术攻击无效

全称号

【ヴェイグ】

名称	条件	效果
剑士	初期拥有	—
笑顔を失った青年	初期拥有	—
ラフティングマン	minigameゲゲラの河下り	最大HP+20
S.ラフティングマン	—	—
G.トレジャーハンター	アイフリードイベントclear	—
考え入む青年	ヌールズ牛乳印のミルク缶中标后调查	术防御力+3
オークションの达人	全拍卖品中标后	术攻击力+4
名探偵	—	—
恋のキューピッド	—	—
自由青年	ミナールの役场	FG回复力+2
ナイスウェイター	ウェイターゲーム完成后	HP回复力+2
トラベラー	和サニイタウン的猫对话	打击防御力+2
トレジャーハンター	—	斩击攻击力+3
G.トレジャーハンター	アイフリードイベントclear	术防御力+6
本のソムリエ	—	—
ドリーム.クリア	—	—
ミスター.パーフェクト	—	—
バトルマスター	—	—
バニーハンター	うさにんの村	—

【マオ】

名称	条件	效果
术使い	初期拥有	—
记忆丧失の少年	ヌールズ、トーマ战后（フェニア相遇后消失）	斩击防御力+2
脱走兵	ヌールズ、トーマ战后	打击防御力+2
歌好き	情节「歌うマオ.1」	术攻击力+4
炎の子	フェニア相遇后	斩击防御力+4
创られし者	焰の塔clear后	HP回复力+2
カワイイもの好き	ブッシュベイビーの像中标后调查	打击防御力+4
オークションの达人	全拍卖品中标后	打击攻击力+4
くいしんぼう	—	—
自由少年	ミナールの役场	HP回复力+2
ナイスウェイター	ウェイターゲーム完成后	HP回复力+2
トラベラー	和サニイタウン的猫对话	FG回复力+2
トレジャーハンター	—	打击攻击力+3
G.トレジャーハンター	アイフリードイベントclear	术防御力+6
本のソムリエ	—	—
ドリーム.クリア	—	—
ミスター.パーフェクト	—	—
バトルマスター	—	—
バニーハンター	うさにんの村	—

【ユージーン】

名称	条件	效果
枪战士	初期拥有	—
カレギアの黑豹	初期拥有	—
元.队长	ヌールズ、トーマ战后	斩击防御力+2
ダンディ	情节「ユージーンのみだしなみ.1」	HP回复力+3
やさしいおじちゃん	—	—
忠臣	初代カレギア王の铠中标后调查	术攻击力+5
オークションの人	全拍卖品中标后	术防御力+4
良き指导者	庭园イベント	—
自由中年	ミナールの役场	FG回复力+2
ナイスウェイター	ウェイターゲーム完成后	HP回复力+2
トラベラー	和サニイタウン的猫对话	打击防御力+2
トレジャーハンター	—	打击攻击力+3
G.トレジャーハンター	アイフリードイベントclear	打击防御力+7
本のソムリエ	—	—
ドリーム.クリア	—	—
ミスター.パーフェクト	—	—
バトルマスター	—	—
バニーハンター	うさにんの村	

【アニー】

名称	条件	效果
法阵士	初期拥有	—
仇讨ちの少女	初期拥有（ウォンティガ相遇后消失）	—
女医志望	迷いの森内のイベント	FG回复力+2
怖がり	迷いの森内のイベント	术防御力+2
ガジュマ嫌い	（ウォンティガ相遇后消失）	—
评论家	抽象画中标后调查	斩击防御力+4
オークションの达人	全拍卖品中标后	斩击攻击力+4
名探偵	—	—
自由少女	ミナールの役场	—
ナイスウェイトレス	ウェイターゲーム完成后	HP回复力+2
トラベラー	和サニイタウン的猫对话	打击攻击力+2
トレジャーハンター	—	斩击防御力+4
G.トレジャーハンター	アイフリードイベントclear	HP回复力+5
本のソムリエ	—	—
ドリーム.クリア	—	—
ミス.パーフェクト	—	—
バトルマスター	—	—
バニーハンター	うさにんの村	—

【ティトレイ】

名称	条件	效果
格斗弓士	初期拥有	—
制铁工场从业员	初期拥有	—
姐想い	初期拥有	—
料理好き	初期拥有	—
エコロジスト	初期拥有	—
××料理人	トヨホウズ河の小屋	术攻击力+2
真正料理人	金のフライパンと银のおたま中标后调查	HP回复力+3
オークションの达人	全拍卖品中标后	斩击防御力+4
料理の师匠	庭园イベント	—
迷探偵	—	—
自由野郎	ミナールの役场	—
ナイスウェイター	ウェイターゲーム完成后	HP回复力+2
トラベラー	和サニイタウン的猫对话	斩击攻击力+3
トレジャーハンター	—	打击防御力+4
G.トレジャーハンター	アイフリードイベントclear	FG回复力+5
本のソムリエ	—	—
ドリーム.クリア	—	—
ミスター.パーフェクト	—	—
バトルマスター	—	—
バニーハンター	うさにんの村	—

【ヒルダ】

名称	条件	效果
术使い、占い师、ハー、元.王の盾	此四项称号为初期拥有	—
酒好き	—	—
チェロ奏者	チェロ中标后调查	斩击防御力+4
オークションの达人	全拍卖品中标后	打击防御力+4
孤独を知る女	庭园イベント	—
自由姐さん	ミナールの役	—
ナイスウェイトレス	ウェイターゲーム完成后	HP回复力+20
トラベラー	和サニイタウン的猫对话	最大HP+2
トレジャーハンター	—	斩击攻击力+3
G.トレジャーハンター	アイフリードイベントclear	HP回复力+5
本のソムリエ	—	—
ドリーム.クリア	—	—
ミス.パーフェクト	—	—
バトルマスター	—	—
バニーハンター	うさにんの村	—





■文/娃娃生　责编/北斗

NDS 3D动作冒险	本刊译名：超级马里奥64DS			
	NINTENDO	2004.12.2	4800日元	容量不明
	卡带	日版	1-4人	全年龄

全兔子收集

耀西 YOSHI

★所有兔子取得地点：城堡外面有5只，地下室有1只，放完水后城堡外的护城河道上有1只(放水在地下室两根柱子那，用坐把两根柱子坐下去后即可放水)。





马里奥 MARIO

★所有兔子取得地点：城堡外面有1只，海底关的房间内有1只，地下室里有2只，放完水后城堡外的护城河道上有1只，二楼上有1只，瓦里奥画像的房间内有1只。



路易 LUIGI

★所有兔子取得地点：炸弹关1只，马里奥画像房间1只，城堡庭院里1只(门上)，放水的两根柱子那有1只，二楼上1只，城堡外有1只，收集150星后用炮轰到城堡顶上1只。



瓦里奥 WARIO

★所有兔子取得地点：地下室有1只，空中堡垒关房间里有1只，二楼另外扇门里有1只，钟楼上有2只，城堡外有1只，城堡庭院里有1只。

全星星收集





一、炸弹关（ボムへいの　せんじょう）

1	爬上山顶，干掉炸弹王后获得（吞下小炸弹再吐向炸弹王）。
2	得到马里奥帽子变身，然后与一开始的那只乌龟对话后赛跑，抢先冲到山顶后获得（不能用大炮作弊哦）。
3	变身成马里奥爬上山顶解决炸弹王。（绕到他背后举起摔出去）
4	收集5颗银星（地图上有显示）。
5	在某处有一只大铁狗，用大屁坐坐栓链子的木桩3次后它就会把笼子撞开。
6	收集8枚红币（与其中一个粉红的炸弹人对话能开启大炮，另外一个能查看红币位置，以后各关卡都是如此）。
7	用大炮轰到空中平台上，再用炮对准空中一圈圈金币中间的5个金币，全部获得后出现星星。（等获得了羽毛后再来比较容易）
8	收集100枚金币。

二、空中堡垒（バッタンキングの　とりで）

1	在关卡高处有一个石板王，引诱他压下去后坐它背3次解决。
2	在石板王那出现一个塔楼，爬上去后获得。
3	用炮台瞄准旗杆子下面一点，滑下杆子后获得。
4	在刚出来的那个地方有棵树，爬上去会出现一只猫头鹰，抓住它，看准时机松手掉到铁笼子中获得。
5	收集8枚红币。
6	进入炮台后向右瞄准，会看到两个突出来尖尖的墙壁，撞掉墙角后出现星星。
7	在关卡底层有红砖块，其中一个打破后有机关，按下后出现星星，在规定时间内到达后获得。
8	收集100枚金币。

三、海底关（かいぞくの　いりえ）

1	在海底沉船处有一条大鳗鱼，将它引出来后进入，在宝箱中得到气泡，一直往上跳就能得到星星。
2	大鳗鱼的尾巴上有一颗星星。
3	在关卡最远的海底深处有4个宝箱，按照里、左、右、外的顺序调查后获得。
4	乘炮台，瞄准三根柱子的顶部，从柱子跳到平台上获得。
5	收集8枚红币（有一个要变成胖子马里奥飘过去才能获得）。
6	在关卡深处踩下机关，笼子里会出现星星，利用路易的透明能力通笼获得。
7	收集100枚金币。
8	利用金属瓦里奥得到海底的那颗星。

四、雪山关（さむいさむい　マウンテン）

1	关卡一开始有个屋子，从烟囱下去，通过滑道后撞砖块获得（滑道中有近道，在一处直角弯那能透过墙壁）。
2	还是在滑道那，跟大企鹅比赛，胜利后获得。
3	在关卡一开始的屋子上有个小企鹅将它带到山下的企鹅妈妈那之后获得。
4	收集8枚红币，其中两枚在冰块中的要用耀西吞下火后对着冰喷火使冰融化。
5	在一开始那有个雪球，对话后它会往下滚，与山下的雪球头组合成雪人后获得(要滚两次)。
6	用炮对准下面平台的树轰过去，利用马里奥的后空翻和抓墙跳来到上面，通过冰桥后获得。
7	收集100枚金币。
8	在雪山底有块地方有层冰，用瓦里奥能坐碎，然后乘升降梯跳到途中的平台上踩机关，出现星星后抓紧回去获得。（踩下机关后跳下深谷，会有风把你吹上来）

五、鬼屋（テレサの　ホラーハウス）

1	进入屋子，干掉五只小鬼，然后会出现个大鬼，解决之获得。（其中有间房间有个羞涩的鬼画像，背对着它，小鬼会从里面钻出来）
2	进入屋子，进正面右边的门，从楼上跳下去，来到有6个鬼画像的转盘那，干掉小鬼再解决大鬼后获得。
3	进2楼左边第二扇门，在书架尽头按照中、右、左的顺序按机关，进入暗门后获得。
4	进2楼右边的门，在红色砖块那能跳到阁楼上，通过阁楼来到屋顶，解决大鬼后获得。
5	收集8枚红币。（有一个在棺材下面）
6	在阁楼，利用路易隐形能力进入画像，消灭大眼球后获得。（消灭眼球方法：先引它注意，然后绕圈跑）
7	收集100枚金币。
8	在转盘那有块黑砖块，用瓦里奥打碎后下面是机关，然后变身成马里奥去踩机关后获得。

※在城堡庭院，解决那只大鬼后会掉出个笼子，进入即是鬼屋。

六、水底洞穴（やみにとける　どうくつ）

1	一开始走左边的路口，通过巨石阵乘升降梯来到地底湖，里面有只戴着瓦里奥帽子的恐龙，爬到它背上坐一下它就会低下头，得到帽子变身成瓦里奥，打碎大石头后获得。
2	变身成瓦里奥，来到地底湖，变成金属瓦里奥后向前狂奔踩机关，铁丝网就会打开，进入后跳过障碍获得。（进门后撞下敌人变回马里奥，这样就能抓住墙壁了）
3	来到一处有污水的地方，在一处跳上去进门，然后跳到铁丝网上移动到星星处获得。（建议使用瓦里奥，变成铁人后就不怕污水了）
4	在上面的污水处那，进另外扇门，坐升降梯上去后获得。
5	收集8枚红币。
6	在收集红币的那个地方有块黑色的砖块，用瓦里奥打碎后出现机关，踩下出现星星。
7	在一处有大石头不断的滚下来，其中一个里面是星星，（查看地图，有显示）用瓦里奥打碎后获得。
8	收集100枚金币。

七、火山关（ファイアバブル　ランド）

1	把铁球王推下岩浆后获得。
2	在另外一个平台上把3个小铁球和一个铁球王推下去后获得。
3	收集8枚红币。
4	在铁笼那有颗星星，乘浮游笼到那，利用滚木过去后获得。
5	在中间转盘那能跳入火山口，一路向上登后获得。
6	跳入火山口，乘浮板跳上爬杆来到顶部获得。
7	收集5颗银星星。
8	收集100枚金币。

八、沙漠关（あつちつち さばく）

1	走到柱子上（可以走上去），撞下抓着星星的鸟后获得。
2	来到金字塔顶部后获得。
3	进入金字塔内部，柱子上有个洞，打碎砖块滑下去，战胜BOSS后获得。（打手心的眼睛）
4	进入金字塔内部，爬到顶部后获得。
5	收集8枚红币。（空中的利用羽毛）
6	打破黑砖块（铁方块那），踩下机关后获得。
7	进入金字塔内，收集5颗银星后获得。
8	收集100枚金币

※在城堡庭院，解决那只大鬼后会掉出个笼子，进入即是鬼屋。

九、库巴潜艇（ウォーター ランド）

1	通过海底通道，踩下机关后上潜艇获得。
2	在一开始的海底，打开3个宝箱后获得。
3	在一开始的海底，有条尼巴处会冒一圈圈泡的鱼，连续钻过5个圈后获得。
4	通过海底通道，利用路易的透明能力透过关星星的笼子后获得。
5	收集8枚红币。
6	收集100枚金币。
7	用瓦里奥打碎一开始岸边的黑砖块，会出现机关，踩下后乘龟壳滑板到对岸获得。
8	通过海底通道,底下有个吐圈的地方,连续钻过5个出现星星,用金属瓦里奥过来获得。

十、雪人山（スノーマンズ ランド）

1	爬到山顶后获得。
2	推冰面上的BOSS下去后获得。
3	用耀西吐火能力融化冰块后获得。
4	来到星星处，利用路易后空翻到达，顶黄色的砖块。
5	收集5颗银星，其中一个在冰层下面的要乘龟壳滑板过去才能得到（龟壳滑板就在上面那颗星边上的黄色砖块）
6	到山顶过冰桥，调整下视角往下看会发现有个雪洞，利用路易后空翻飘到那，爬进去后通过透明能力获得。
7	爬进雪洞后收集8枚红币。
8	收集100枚金币。

十一、水中城市（みずびたシティー）

1	降一档水位，来到星星处乘浮块到达。（那种菱形的方块就是升降水位的机关）
2	跳到最高处获得。
3	水位降到最低，推两个木箱，撞三块黄色砖块后获得。（会有数字出现）
4	水位降到最低，来到关着星星的笼子上，踩一下极然后跳下去，笼子底部有个洞，钻过去后再乘浮板上去，动作要快。
5	收集8枚红币，用炮台轰到对角铁丝网里，游过通道来到另一面，将水位降到最低，有7枚藏在红砖中。
6	来到另一面降低水位，利用路易透明钻过铁网，跳上后获得。
7	收集5颗银星，最后得星星的平台用胖子马里奥飘过去。
8	收集100枚金币。

※通过跳入画面的位置不同，进入游戏时的水位也会不同。

十二、香菇山（たかいたかい マウンテン）

1	一开始利用路易的后空翻来到蘑菇上获得。
2	爬到最上面顶黄砖块获得。
3	到最上面抓猴子，然后它会帮你到笼子里把星星取出来。
4	收集8枚红币。
5	在一处有个吐云的敌人那有面墙能穿过进入，通过滑道后获得。
6	空中收集5个金币圈中间的金币，一开始旁边的那棵树上有猫头鹰。
7	在瀑布中有个黑砖块，用瓦里奥打破后获得。
8	收集100枚金币。

十三、大人国，小人国（ちびでか アイランド）

1	进大人国，进入水管，坐右上角的木桩出现蘑菇，变大后消灭所有食人花获得。
2	进大人国，爬到高处撞黄色砖块后获得。
3	进大人国，有只鸟抓着个星星，踩下机关后来到孤岛平台上，等鸟飞过来后撞一下获得。
4	进大人国，与乌龟赛跑。
5	进大人国，来到山顶坐一下让水流走，会发现有个小洞，进入水管变小后再爬到山顶跳进去，战胜BOSS后获得。（坐BOSS的头）
6	进小人国，来到与乌龟赛跑的那个地方，用路易后空翻跳到对面进入洞，收集8枚红币。
7	在8红币那踩下机关后获得。
8	收集100枚金币。

十四、时钟关（チックタックロック）

1	用瓦里奥打碎铁丝网那的黑砖后获得。
2	踩下机关后获得。
3	往上爬，通过指针获得。
4	利用路易透明能力进入笼子获得。
5	爬到最顶部后获得。
6	收集8枚红币。
7	收集5颗银星。
8	收集100枚金币。

※在1点左右进入的话关卡内所有的零件会停止运作。

十五、彩虹关（レインボー クルーズ）

1	乘飞毯来到船上，利用金属瓦里奥获得。（中途飞毯交接处选左边的）
2	乘飞毯来到城堡顶部获得。（中途飞毯交接处选右边的）
3	收集8枚红币。
4	来到星星处，利用路易后空翻轻松到达。
5	来到星星处，踩下机关后在限定时间内跳上去获得。
6	到城堡那，踩下机关后用胖子马里奥飘上去后获得。
7	利用船上的炮台轰到星星处的杆子上，顶黄砖后获得。（让炮台出现的粉色炸弹在8红币那，要用马里奥的抓墙跳上去后才能遇到）
8	收集100枚金币。

其他

1	城堡庭院，解决小鬼后能获得红币，收集8个后获得。
2	城堡庭院，打碎红砖后出现通道进入，收集5颗银星后获得。
3	在进海底关那个屋子，墙壁上有一个通道，里面有个隐藏的水底关，收集8枚红币后获得。
4	在换角色的那间屋子两旁有碧奇公主的画像，右边的那个能进入，通过滑道获得。
5	在21秒内通过碧奇公主画像内的滑道后获得。
6	在新增的阳光马里奥关中收集5个银星后获得。
7	在水底洞穴那关，来到地底湖，骑那头恐龙能进入高台上的门（通过站在恐龙背上的位置能控制恐龙的方向），里面有个隐藏关，利用胖子马里奥的漂浮能力飘上去后获得。
8	同上关，收集8枚红币后获得。（利用金属瓦里奥）
9	在2楼有面大镜子的房间，利用路易透明能力穿过，进门后获得。
10	在地下室放完水后来到城堡外河道处打破黑砖块进入，收集8枚红币。
11	同上关，踩下机关后用胖子马里奥飘上去获得。
12	获得10颗星后大厅会出现一缕阳光，调整视角看太阳后进入，收集8枚红币，踩下机关后能开启关卡中有羽毛的砖块。
13	在城堡各处抓5只闪闪发亮的白兔子，获得钥匙后到换人的房间内打开那扇无名门后获得。（兔子的出现与星星的收集数量有关）
14	马里奥画像关，收集8枚红币。
15	马里奥画像关，踩机关后用马里奥抓墙跳获得。
16	瓦里奥画像关，用金属瓦里奥通过有大风的窄路，打破黑砖后获得。
17	瓦里奥画像关，收集8枚红币。
18	路易画像关，收集8枚红币。
19	路易画像关，用路易透明能力钻过画像获得。
20	在彩虹关对面进入另一个彩虹关，收集8枚红币后获得。
21	同上关，用瓦里奥打破黑砖块后获得。
22	进入水底洞穴那关边上有个蘑菇头，与他对话后获得（要取得一定数量的星星后才能获得）。
23	在2楼跟小蘑菇对话后获得。
24	在钟楼那跟小蘑菇对话后获得。
25	第一次库巴关，收集8枚红币后获得。
26	第一次库巴关，踩下机关后获得。
27	地下室库巴关，收集8枚红币后获得。
28	地下室库巴关，踩下机关后获得。
29	最终库巴关，收集8枚红币后获得。
30	最终库巴关，踩下机关后获得。

后记

作为移植版，本作的素质绝对高于N64版。本作新增了3个能力各异的角色，使游戏在玩法上提升了不少自由度，很多星星都有N种取得方法。此外在完整保留了所有关卡的情况下还原创了不少新的场景（游戏里听到阳光马里奥中的BGM时那个感动~），星星数量也由N64上的120颗增加到150颗。本作另一大亮点就是新增了Mini游戏，在正式游戏过程中通过捉兔子能不断开启Mini游戏的数量，每个人物9种，共36个！玩法都是通过触摸屏来进行，相当有趣。



对于FPS玩家来说，2004年无疑是忙碌的一年。在这一年中，XBOX平台上的超级巨作《光环2》顺利上市，再创销量佳绩；NGC的看家法宝之一《银河战士》系列也如期推出续作，并有望角逐“年度最佳游戏”的桂冠；SCE也不失时机的发售了PS2独占的原创大作《杀戮地带》，有心要同以上的那些老牌名作拼个你死我活……再加上PC平台上《毁灭战士3》、《半条命2》等万众瞩目的的作品，一定早已让你眼花缭乱了吧！

FPS：First Person Shooting，也就是第一人称视角射击游戏。回顾业界历史，自从第一个真正意义上的FPS游戏：《重返狼穴3D》（Wolfenstein 3D，国内也曾译作《暗杀希特勒》）问世以来，由于其真实、刺激等特点，更加上“竞技性”这一最大的特色，FPS很快就成为了众多玩家注目的游戏形式。今天，就让我——铁器跟大家一起来浅谈一番FPS游戏的来龙去脉吧，并感谢好友AZ做补充性的发言！

FPS的“真实”视角

让我们先从第一人称视角说起。大家可能会认为FPS游戏视角最接近真实视角，但从目前来看，FPS游戏的视角和真实世界相比也许是最不切实际的了，问题就出在显示设备上。电视机或者电脑显示器面积有限，水平视角大概只能达到30度左右，而人类的真实视角平均为120度，所以游戏中的角色的眼睛多少显得有点“先天不足”。虽然目前支持16：9宽荧幕电视的游戏通常对视角有些更好的调整，但实际上还是只能以平面的形式来显示周围的世界，换汤不换药而已。要想彻底解决这个问题，只能期待未来有更先进的显示设备出现了。

这种视角带来的一个重大影响是可能会造成某些玩家产生眩晕反应。因为大多数FPS游戏中需要对角色两侧和身后的情况进行观察，有时需要快速地转动视角，时间长了就会有头晕的感觉了。当然造成眩晕的原因还有很多，并且根据每个人的体质情况可能都会不同。比如，疲劳或饥饿时打FPS游戏对自身就是个很大的挑战。而游戏本身的画面、音效也可能对不同的玩家产生影响。除了以上提到的这些，游戏的帧数也是一个很重要的因素。帧数可以通俗的理解为每秒钟显示的图片数。帧数越高，画面显示越流畅，给人的感觉越舒服。而当帧数低下时，则会使画面产生断续、抖动、闪烁等现象，极大地 刺激人们的视觉神经，并进而引起各种不适的反应，当然每个人对于帧数的适应范围也有不同。如果帧数能够维持在一个比较稳定的水平那还要好点，如果帧数不断变化、延迟时间忽快忽慢，那才是更加致命的，恐怕没有谁会受得了吧！其实，玩FPS游戏的眩晕症算得上是“古已有之”，在当年由于《毁灭战士》的大行其道，甚至还产生了一个专业医学术语：Doom－induced Motion Sickness（《毁灭战士》诱因动作眩晕症）。



家用平台FPS游戏发展

家用机上的FPS游戏，几乎是和PC同时出现的，但当时家用机上的FPS几乎都是移植PC上的作品。比如1994年SFC上的《重返狼穴3D》，1996年初SFC上的《毁灭战士》等。即使到了次时代主机（PS、SS），能够对应家用机手柄操作特点的FPS游戏也极少。而在同一时期，PC硬件的发展已经非常迅速，3D加速卡、3D音效卡都不断推陈出新。尤其是1996年《雷神之锤》推出后，直到今天PC上的FPS游戏的发展也是推动PC硬件进步的重要因素。相反，由于家用机硬件限制，移植过来的FPS游戏和用先进的PC运行同样的游戏相比，在效果上没有什么优势。并且由于家用机的手柄操作问题，FPS游戏在家用机上更难有出色的表现。所以硬件机能和手柄操作是家用机FPS游戏面临的两大问题。手柄操作问题固然还可以使用专用的键盘/鼠标等外设解决，而家用机硬件不能随意升级的特点似乎成了家用机FPS游戏发展的最大瓶颈。

AZ：大家都知道美国是一个暴力文化盛行的国家，青少年可以轻易的在各种媒体上看到谋杀和其他的暴力行为。而那里的文学影视作品中很多都在美化暴力现象。用美国阿肯色州州长赫卡比的话说就是"暴力文化使青少年错误地认为，发泄愤怒的方法便是举枪射杀。"我们不管FPS中的暴力表现是否助长了这种暴力文化，只要知道玩家跑去玩FPS多少都是想去体验一下射杀目标的刺激感觉。而这种感觉要来得真实，画面表现是最重要的一环。早期家用机FPS画面欠佳，难以使玩家产生身临其境的感觉，实实在在地阻碍了其发展。



到1998年，FPS名作《毁灭公爵3D》出现在PS平台上，并且在操作方面获得了较高的评价，然而它其实是把第一人称视角改为第三人称视角的改编作品而已。DC平台上号称“移植度极高”的《雷神之锤3》，也不过只是在画面方面表现较好而已（基本可以达到P3-733和VOODOO3的效果，帧数高且较稳定），但其手柄操作还是非常不理想，PC版《雷神之锤3》中的很多精密技巧都根本无法实现，你还是需要另外购置专用的键盘和鼠标才能玩好它。

不过我们仍然找到了一些例外，可以算家用机FPS游戏里程碑似的游戏：

第一个，1997年N64上的《007黄金眼》。这是大名鼎鼎的RARE小组开发的FPS，算是个电影改编游戏成功的典范了。本游戏利用N64的摇杆来控制人物的前后走动和左右转弯，十字键或者C键来控制左右平移和抬头低头，酷似扳机的Z键正好用来控制射击。在当时，这部游戏画面和音效的表现都堪称完美，被誉为引领家用机FPS发展方向的作品。N64上能够与它比肩的就只有RARE小组使用同一引擎制作的另一款《完美黑暗》了。





第二个，1999年PS上的FPS代表作《荣誉勋章》。这个游戏当时被很多大型游戏网站称为PS上的《007黄金眼》，可见其本身素质非常高。它大概是第一个用到双摇杆控制的游戏，左摇杆控制行走/奔跑，右摇杆是视角控制。

虽说DC版的《雷神之锤3》操作不理想，但是它的手柄设计还是有可取之处的。不同于《007黄金眼》的设计，《雷神之锤3》把DC的摇杆完全作为控制准星瞄准，用YA对应前后，XB对应左右，这也是竞技类FPS游戏控制设置的一条合理思路。

AZ：不错，这种操作可以说是比较好的模拟了PC上传统的键盘加鼠标操作方法，摇杆模拟鼠标的瞄准定位，ABXY则分别对应键盘上的SDAW四键。

另外关于美国人为啥那么钟情于FPS，我想除了上面提到的暴力等因素外，还有另一个原因：美国是个尊重个性、崇尚个人主义的国家，个人奋斗成功的故事是“美国梦”的精髓部分。个人的进步是美国人自我价值实现的主要标志。但是现实是残酷的，特别是当时的孩子们，他们没有任何权力，他们要按照别人的吩咐做这做那，他们无法控制人生的方向。而逃避这一现实的最好方法就是躲进虚拟的世界，所以当上世纪70年代“龙与地下城”规则的纸上游戏出现在他们面前时，他们为之疯狂。这种游戏有着极强的代入感和很高的自由度，在D&D的世界里玩家们可以扮演一个普通人通过成长成为呼风唤雨的英雄，而这正是那些现实生活中失意的年轻人所向往的。FPS的创始人约翰·卡马克和约翰·罗梅洛在青少年时代都是D&D的狂热fans。

因为有了这样的游戏文化，当3D技术刚刚开始萌芽的阶段，美国的游戏制作人就迫不及待的开始以第一人称的视角来制作各种类型的游戏。这种视角给玩家一种强烈的心理暗示——你正置身于这个游戏世界，你是游戏的主角。因此我们可以想象得到，相对以三人称视角控制某个人物完成任务的日式游戏，这类能够以第一人称的视角来观察游戏世界的美式游戏 有着更强的代入感，更符合美国人的性格。而大部分FPS的故事模式下都是单枪匹马的战斗，也是完全的个人英雄主义体现。

PS2早期的FPS游戏

让我们把时间推进回到PS2时代。PS2的机能已经可以应付PC的移植，带力度感应的双摇杆也能实现FPS更顺手的操作设计。可能由于是日系主机的原因，PS2比较缺乏有特色的FPS游戏。直到最近才出现了量身定做的《杀戮地带》。

《杀戮地带》是款近未来背景的科幻FPS，SCEE通过收购其开发小组来达到独占此作的目的，想借此游戏与其他FPS竞争。无奈《杀戮地带》的表现并不尽如人意，最终只能淹没在众多优秀的FPS中。

当前家用机FPS游戏和以往最大的不同是双摇杆控制。虽然PS后期就出现对应双摇杆的游戏（上面提到的《荣誉勋章》），但那也是PS晚期的事。

★FPS游戏手柄操作的特点

在目前比较流行的3D游戏中，很多是用双摇杆控制的。即使是在一般的ACT、AVG甚至RPG游戏中，也往往会用到双摇杆的设计。尤其是现在FPS游戏中，十字键往往充当切换道具或者切换动作的功能，甚至完全没用。而左摇杆控制人物移动、右摇杆控制准星瞄准的方式也成为使用最普遍、而且也是相对来说最合理的设计。显然，即使使用了双摇杆，手柄的操作仍然难以与鼠标+键盘的方式相比。由于各种主机平台共存，并不像电脑那样有较为统一的硬件标准和软件规范，游戏制作者一方面要使操作简单容易上手，同时还要考虑针对各个游戏的不同特色来调整，这项工作在FPS游戏中显得尤其重要。



★摇杆的加速度

摇杆速度对主视角控制非常重要。玩家必须能精确的瞄准，这样一方面要求在瞄准的时候准星移动速度较慢，另一方面又可以快速地把屏幕的视角转换到侧面或者身后的对手。所以摇杆的加速度就出现了，快速推动摇杆可以使视角转动或者移动速度升到最大，同时又可以缓慢控制视角进行瞄准攻击。当然如果已经到摇杆加速度的最大值，只能在这个速度范围瞄准。正好现在主流的家用机的手柄也符合设计要求。

★按键加速度

和摇杆加速度类似，手柄按键如果有加速度可能也会有很强的表现，这就需要按键有一定的键程。比如DC和XBOX的L、R键，本身形状就很类似枪械的扳机，在FPS游戏中使用起来更有手感。



★软锁定

有一些游戏设置了置中键，按这个键视角会自动回中，这是为了移动或视角转动时快速瞄准到屏幕前方的方法，可以降低瞄准的难度。但也有很多讲究射击技巧的游戏，比如一些强调“伤害部位”的游戏中，要靠自己手动调整瞄准敌人的不同部位，置中的锁定不能适用。还有一些游戏本身没有置中键，但是如果准星不在屏幕中间，行走时准星会自动回中，像《光环2》就有这个系统，当然游戏里面也可以自由设置是否开启这个功能。另外还有一种软锁定，虽然并没有设计置中键，但是当准星移动到目标附近时，移动速度会变慢，有种“粘住目标”的感觉，这样也是为了更利于瞄准。并且这种设计仍然需要掌握一定的技巧瞄准目标的要害射击，所以在易于操纵的同时也不会让玩家产生“太简单”的感觉。

★硬锁定

和软锁定相反，没有考虑余地，就是直接锁定敌人。在一些特定游戏中，有可能会设置一个键为锁定键，通过按这个键来自动锁定敌人。不过也一般可以在游戏设置里设定“自动锁定”功能的开关，如果是不需要自动瞄准的高手可以把它关闭来享受手动瞄准的乐趣。这种游戏往往不是很突出射击部分，所以才会有这样的简化设计。

★智能化的自动锁定

另外一些家用机FPS游戏中有智能化的瞄准系统：对手身体外围有一个较大的攻击范围，当你把准星移到这个范围之外，不能攻击到对手；当你把准星移到这个范围之内，虽然并没有瞄准到对手本身，但可以攻击到对手，不过攻击到对手的哪个部位就是随机的了；当你瞄准到对手身体的某个部位射击，就会精确攻击到相应部位，比如爆头。这个系统相当于增大了瞄准范围，让你可以比较容易的打到敌人，但如果想给对手致命的打击则需要你本身的精确瞄准，所以无论你是“菜鸟”还是“达人”都可以享受这个系统所带来的乐趣。这种功能一般也可以在游戏设置中设定开关。

AZ：听铁器说起锁定，发觉这种辅助瞄准系统对手柄操作的家用机FPS来说太必要了。一般人拇指关节的灵活度与手腕的灵活度根本没得比，所以用摇杆瞄准远不如鼠标来得那么轻松。有了各种类型的锁定系统，就很大程度上弥补了这种缺陷。就像《光环》，准星靠近敌人时不但会变慢，而且如果敌人有小幅的移动，准星还会自动地跟上。在不了解这个系统之前，我还以为是我FPS水平的飞跃，右手下意识的推动着摇杆呢。呵呵……

由于手柄制作方面有了经验，双摇杆控制大概可以满足所有目前FPS游戏，所以从PS2主机上的FPS游戏开始，双摇杆控制可以说成了默认设置，并且对应按键更有非常多的自由设置方式，以满足不同玩家的习惯。

虽然前面所说的KILLZONE不算非常成功，但这期间仍有一些值得称赞的ps2的FPS游戏。

第一个，2000年10月26日发行的《虚幻竞技场》，这是非常著名的PC游戏的移植作。但这个版本并不是简单的移植，全部21个地图中有15个是为PS2版本特殊制作的，并且HUD(屏幕显示内 容)也重做，更加适合家用机平台。这个PS2版手柄操作很不错，熟练后甚至可以不输于键盘/鼠标。大家关心的画面问题还是有的，帧数和画面贴图质量都不是很高。在PS2的早期，厂家对机能还不能吃透，这也是可以理解的问题。另外PS2版角色制作和效果很不错。

第二个，同一天发行的《时间分裂者》。虽然和《虚幻竞技场》同一天发售，但是名气就大大不如了。这是一个街机风格的游戏，操作也是吸收了PS版《荣誉勋章》控制设定方面的优点，手感很舒适。图像和音效都非常出色，游戏玩法很有趣，并且也有多人模式。多人模式有双人合作和四人分屏对战游戏，可以看出依靠新世代主机更强的机能实现了很多新的功能。



第三个，《雷神之锤3：革命》。2001年3月27日发行，雷神的大旗又插到了PS2上。在PS2手柄上操作变得容易上手，但是PS2版不支持鼠标/键盘，也不支持网络对战。不过此游戏一样有分屏，最多可以四人分屏游戏，也是非常有趣的。并且PS2版的敌人是重新制作，画面也比DC版更棒。

第四个，《红色派系》，2001年5月发行，各方面都非常出色的游戏，同系列的2代也同样非常出色。场地的破坏系统非常爽快，双摇杆的操作从此似乎不用过多担心。后来XBOX的FPS大作《光环》问世后，《红色派系》系列被许多人推崇为可以和《光环》媲美的游戏，自然也有些道理。

上面的几个游戏都是PS2早期比较不错的FPS游戏，不过它们都有很大的一个缺点，就是不支持网络对战，这使得FPS的一大特色“竞技性”大打折扣。随着网络条件和硬件制作技术的发展，网络对战变得简单易行，网络供应商所提供的服务也逐渐完善，吸引了大批玩家投入到网络对战的热潮中来。例如去年发售的《海豹突击队2》就是其中的佳作，也创下了PS2网络对战游戏的在线记录。正所谓“与人斗其乐无穷”，大家有机会的话一定要尝试一下哦！

GC和XBOX上的FPS游戏

说到GC上的FPS游戏，一下就让人想起《银河战士》，系列的最新作2代也刚刚发售。我想您也许会说MP不算FPS吧！确实，《银河战士》是偏重冒险和解谜的游戏，但是它的表现形式确实是来源于FPS的，而且在这种表现形式下《银河战士》的世界显得更为奇妙诱人。熟悉MP的玩家也一定知道这个系列的早先作品都是2D的，谁都没想到的是GC版会完美地进化为第一人称射击的动作冒险。我个人认为只有目前任天堂公司有如此魄力和足够的创新精神能办到这一点。这个游戏本身是那么的独一无二，操作上和GC手柄融合得完美无缺，鄙人很单薄的语言无法简单的描述它的优秀。我想，只有您亲自尝试之后，才能真正了解它的伟大吧！



GC是更加日式的主机，除了银河战士这个新形态的FPS，纯粹的美式风格FPS并不多见。就算有少量纯FPS作品，也大都是跨平台的，对于钟爱“任式风格”的GC玩家来说我想是没有多大吸引力的。

最后是XBOX，由于XBOX主机出现得晚，机能相对比较强大，保证了FPS画面的品质，而且XBOX硬件和PC类似，又是windows操作系统等等因素，从PC平台上移植而来的FPS游戏非常多，并且很多游戏都具有不错的品质。操作方面得益于XBOX专门为FPS所考虑的手柄设计，舒适的摇杆控制感，L、R扳机键的拟真都恰到好处。XBOX首发游戏中的《光环》就是FPS游戏中首屈一指的作品，无论从哪个角度都很难找到其弱点。2代延续了1代的优良品质，并且大大加强了网络部分。和PC移植相反，向PC移植XBOX FPS游戏的现象也时有出现。比如《光环》、《星际传奇》等高素质游戏都有PC版本。

★精彩XBOX游戏介绍

首先应该介绍的游戏就是《光环》系列，但似乎又没有什么要说的：如果你有机会认真玩一玩，就会知道它的魅力。如果它的单人模式还不能打动你，你可以找个伙伴试一下双人合作战役模式，你可能就会感觉到关卡设计的奇妙，游戏的精髓。如果双人合作战役模式仍然不能使你满意，你可以在熟悉了操作后上XBOX LIVE体验对战的感觉，可能就会像我一样为之赞叹。总之，说再多的话也没用，对于这样的游戏，只要去玩就够了。

AZ：铁器还是一说起《光环》就激动啊。不过由于《光环》近几年风靡全球的势头，各类媒体对它都有大量的相关报道，一些基本的内容就不用在这里专门学习了。我倒是想借《光环》说说FPS的对战模式。

在FPS中面对一成不变的关卡和AI，再优秀的设计也会让人厌烦。此时玩家如果对游戏的引擎、系统、画面等要素仍然感兴趣的话，自然会想尝试新的关卡，与新的敌人周旋。而达成这一目的最有效的解决方案就是人与人之间的对战。自从初期的《毁灭战士》实现了多人对战以来，多人对战就成了各FPS的必备模式。我想大家都明白这种和人对战的感觉，你可以不停的更换你的对手，即便是同一个对手他也在不断的调整自己的战术，因此对战时的具体情况永远是不同的。而这也成了FPS最最吸引人的一点，很多FPS玩家甚至觉得只有对战才有意思。所以完完全全的竞技FPS《雷神之锤》才会成功。



多人对战的模式有很多种，像是所有人相互厮杀的死亡竞赛模式，又或是小队形式的夺旗模式。值得注意的是需要团队合作的夺旗模式也是很受美国人欢迎的，这也从一个侧面说明了为什么《海豹突击队2》这类讲究战术合作的游戏的走红。不过附带一提，比起个人主义较为盛行的美国玩家来，欧洲玩家在团队合作方面显得更有默契，往往能在大赛中取得好成绩。

随着新一代的主机搭载强大的网络功能，也使家用机FPS的网络对战变得和PC游戏一样容易，《光环2》就是个最好的例子。《光环2》提供了相当完善的对战模式，还有充满个性的人物外观和方便的网络好友系统。

除了《光环》，对于XBOX上其他FPS游戏，我首推《星际传奇：逃出屠夫湾》，一个由科幻电影改编而来的游戏。虽为电影改编的游戏，但情节却不是直接来自于电影，而是在电影第一集之前从“屠夫湾监狱”越狱的原创故事。不同于《星际传奇》电影的失败，本游戏素质非常的出色，也更加使人对其喜爱。最重要的是它使一直以来电影改编的游戏品质不高的形象得到完全的改变。画面和色调非常出色，电影化的情节和游戏玩法相结合也很完美，这方面我个人感觉甚

至不次于《合金装备》系列。游戏与手柄操作完美无缺，空手/持械格斗、潜入、暗杀、隐藏敌人尸体、riddick的夜视能力的应用、驾驶大型机器人横扫敌人等玩法相结合让人爽到极点，关卡设计上也没有一丝的重复。游戏本身的射击部分不多，大概只占20%～30%，这也算新世代主机FPS游戏蓬勃发展的一个特征：动作、冒险要素和射击的逐渐融合。

这方面还有一个例子是Namco的《崩溃》，这个游戏以动作(超能力)为主，枪械为辅。它很像第一人称格斗游戏，用拳脚可以打出很多连击，随着游戏进行主角会得到很多新能力。虽然有枪械，并且能非常方便地自动硬锁定，但你大多数时间不会去使用它，因为为了突出动作，枪械作用不大。由于是主视角动作，画面晃动非常厉害，并且被攻击还会模拟真实观察事物的旋转，加之有一部分小场景，所以这个游戏的眩晕感比其他FPS游戏更强。有趣的是用枪械攻击倒是可以稍微解决强烈的眩晕感。类似的游戏还有DC的《魔剑》。



XBOX上还有一些有特色的FPS游戏，比如UBI的《杀手十三》，是采用2D卡通渲染技术制作的FPS游戏，但除了画面之外和经典3D FPS没什么区别，就不多介绍了。

FPS游戏中的军事题材

上面我们提到，FPS游戏的“真实性”是它受到玩家欢迎的重要原因之一。与虚拟世界背景的科幻题材相比，军事题材、尤其是现代军事题材的FPS游戏更能让玩家找到真实的感觉，并且产生共鸣。化身为特种部队的精英队员，手持各种先进的武器，活跃于城市、荒野、丛林等各个不同的舞台，执行打击罪恶、维护正义的职责，并且与自己的队友同呼吸共命运，这恐怕是每一个热血男儿心中的梦想吧！也许正是因为这一点原因，才使得像《反恐精英》这样的游戏在世界范围内风靡起来。还有像上面我们提到过的《海豹突击队》，也是本类题材中的佳作。出于这一点考虑，我们特意将几个优秀的军事题材FPS游戏单独列出并加以回顾，各位不妨看看其中是否也有你的最爱吧？

军事题材FPS游戏的一大特色是具有战术性质，模拟真实世界中的小规模战斗，而不仅仅是单纯的枪战。在开始作战之前，往往会让玩家参与作战路线制定、弹药补给调配等事务，前期准备工作非常详尽。在游戏中也不是纯粹追求爽快的射击感，而是注重各分队之间的配合，并且根据实际战斗形势来调整作战方案。另外，此类游戏中还有不少可以在第一人称和第三人称视角之间互相切换：第一人称视角的状态下玩家代入感强烈，并且更方便射击；第三人称则可以在一定程度上解决主视角的视角过小的问题，更方便看清自己的动作以及判断周围的状况、



掌握发出命令的手势和队员的反应等等。两种视角相辅相成，如果能够合理运用就能获得很好的效果。游戏中的武器系统也大都为真实武器，并且除了枪械装备之外，很多真实的运输工具，例如著名的武装直升机“阿帕奇”、海豹特种部队的水下单人运输器等等在游戏中都有体现。



随着世界军事科技的发展以及此类型游戏的不断推出，各种先进武器往往都会迅速的在游戏中出现，在一定程度上满足了军事迷们把玩武器的欲望。我们经常可以看到玩家自发整理游戏中的武器图鉴，即便是本来对这一领域不太了解的朋友，也可以通过阅读这些资料获得丰富的知识。限于篇幅，在这里就不再详述了。

接下来我们也要列举一些军事题材的知名游戏，它们涵盖了各个主流平台。

★《三角洲特种部队》系列

三角洲特种部队（Delta Force）系列很早就在PC上登场了，诞生初期是和《彩虹六号》相竞争的。游戏系列中包含很多的模拟真实的任务，像占领中亚领地，北俄核弹危机，逮捕南美毒品大亨交易等等，视角是第一人称和第三人称交替那种。不过这个系列从初代一鸣惊人之后就逐渐走了下坡路，现在已经不景气了。新作《三角洲特种部队·黑鹰降落》的PS2版发售计划已经被取消，虽然定于2005年的XBOX暂时还没有取消，但由于PC版评价很低，也不是让人很期待了。不过早期在PS上的移植版本评价还不错，手柄操作设计很有挑战，游戏中包含了潜入，战略渗透的近距离攻击，狙击，破坏等。敌人的AI也很高，对玩家火力反应及时，擅长互相之间进行火力掩护，还会根据地上的血迹追踪玩家等等。游戏中共有12个任务，包括中断通信，逮捕逃犯，隐藏敌人尸体，拆炸弹等等，也包括了很多高科技装备，游戏还是很富有挑战性的。



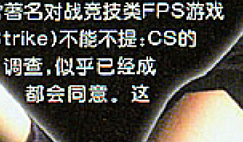
★《彩虹六号》系列

来自军事题材小说作家Tom Clancy的作品，国际反恐战争题材。游戏包括真实的任务和训练课程。与《三角洲特种部队》偏重野外任务不同的是，《彩虹六号》的任务多为室内进行。玩法上分为两步：任务计划和任务执行。任务计划就是战术部分，包括编排小队装备等等。游戏中也是可以第一人称和第三人称切换，并且可以在几个小组间随时切换。这个系列包括很多作品，很多平台上都有，比如PS，PS2，DC，XBOX，N64，GC，甚至GBC上都有同名作品，就不一一介绍了。不过后期的作品中取消了任务计划部分，变成突击小队性质的游戏，游戏中可以对队员做出一些指挥。和“三角洲”相比，“彩虹”系列至今仍然保持了一定的生命力，新作连连。

★Red Storm的Ghost Recon系列

依然出自Tom Clancy的作品，由Red Storm开发的另一个反恐题材游戏。作战地点是森林，沼泽，城市各种地形等等。同样为全机种游戏，XBOX版新作Ghost Recon 2评价很高。

另外还有SWAT、Spec Ops等游戏，限于篇幅不再介绍。不过当今一个非常著名对战竞技类FPS游戏《反恐精英》(Counter Strike)不能不提：CS的影响有多大很难调查，似乎已经成为文化我想大家都会同意。这么著名的游戏当然也有家用机版，2003年发行了xbox版，虽然移植非常出色，但键盘/鼠标的操作技巧仍然很难用手柄实现，游戏性大打折扣。另外，荣誉勋章(MOH)和使命召唤(COD)同样有家用机版。



□文/铁器 责编/荐翠



游戏乐趣完全发掘 TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



望着窗外飘零的雪花，耳边回响着寒风的呼啸，再看看穿着短袖背心+一件薄到透光的外套的北斗君在编辑部里活蹦乱跳，龙马不禁怀疑他是不是用了什么秘技。随着最终BOSS的哀嚎和龙神王的倒下，勇者斗恶龙八的狂热终于可以告一段落了，下一个目标是复活传说还是决战3呢？很难取舍呀……最近正值大作狂潮，大家是不是都在忙着打游戏呢？可不要忘记关注我们的秘技天地呀！希望大家都可以找到有用的秘技。 ■责编/龙马

XB 李小龙：龙之谜
美版 Bruce Lee: Quest of the Dragon

★9条命：游戏中，白、按右摇杆、按左摇杆、BACK、L、R、按左摇杆

★999金钱：游戏中，X、B、黑、黑、A、按下右摇杆、按下左摇杆、白

★999标志：游戏中，Y、B、A、X、Y、L、按下右摇杆、BACK

★上帝模式：A、B、B、X、R、黑、按下右摇杆

XB 绿巨人
美版 THE HULK

★在密码区输入以下密码，就会打开各种特殊效果

生气指数全满：ANGMNGT

无敌：GMMSKIN

敌人生命减半 ：MMMYHLP

解开所有谜题 ：BRCESTN

解开所有关卡 ：TRUBLVR

变身为灰巨人：JANITOR

NGC 战斗封神
日版 战斗封神

★在游戏中满足特定分数后，就会得到很多宝贝，下面就是各关获得宝物的条件

子牙，丽兰编		
1	镐京城之战	8000↑天骚冀，14000↑开天珠
2	仙界之战	8000↑飞电枪+1，10000↑紫电棍
3	临潼关攻略战	8000↑二龙剑+1，13000↑吴钩剑+1
太公望，哪吒编		
1	封神台之战	8000↑天骚冀，12000↑火尖枪+1
2	镐京异界之战	8000↑飞电枪+1，13000↑打神鞭+1
3	界牌关攻略战	8000↑二龙剑+1，12000↑二龙剑+2
共通		
4	魔城之战	8000↑五火神焰扇
		15000↑丽兰编·飞电枪+3
		12000↑哪吒编·日月珠
5	激战！绝龙岭	8000↑三尖刀
		11000↑丽兰编·定海珠
		11000↑哪吒编·绝仙剑
6.	地下迷宫之战	8000↑五龙轮
		14000↑丽兰编·阴阳剑+3
		12000↑哪吒编·莫邪宝剑
7	泰山塔之战	8000↑乾坤尺
		10000↑丽兰编·吴钩剑+3
		11000↑哪吒编·火龙镖
8	龙玉世界之战	6000↑金鞭
		7500↑丽兰编·番天印
		7500↑哪吒编·钻心钉

PS2 超级泡泡龙2
日版 SUPER PUZZLE BOBBLE

★使用隐藏角色：

在标题画面时按△、一、一、△，成功后画面左边会出现记号，接着在选择人物时按下START键，就可以使用隐藏人物。

PS2 金色卡修·最强魔物
日版 金色のガッシュベル!! 激斗! 最强の魔物

★在オプション的パスワード中输入以下密码，就可以开启游戏中的隐藏人物。

对战模式中“ゼオン”使用可能



对战模式中“ビクトリーム”使用可能



对战模式中“ハイド”使用可能



对战模式中“ウマゴン”使用可能



PS2 怪物史莱克2
美版 shrek2

★开启所有关卡：

进入第一关并在游戏中按“start”，然后选中scrapbook并输入左、上、X、O、左、上、X、O、左、上、X、O、上、上、上、上、上，当全部输入正确的时候你会听到一个声音。

PS2 战国革命外传
美版 战国革命外传

在游戏中，要争取多用连击以换取更多金钱，在这里为大家介绍一个可以打出高连击的方法。首先要买地震卷轴，装备后在战斗中发动，此时全地图震动，同时连击认可并显示，而后冲到敌人面前，在震动即将结束时攻击敌人，在使出1~2击后，紧接着发动地震术。依此类推，只要有敌人不断出现，连击状态就一直会被电脑认可，可以达到500以上的连击。

PSP 山脊赛车
日版 リッジレーサーズ

★隐藏Rally-X赛车入手方法：

在Rally-X迷你游戏中获得5万点以上的分数后，进入世界巡回赛模式，系统就会通知你新的Rally-X赛车可供使用。在选赛道的时候按住select是赛道镜像（单人模式，时间模式）。在确认画面中按住select是无限NITRO（单人模式，时间模式）。

PS2 天外魔境2 万字丸
日版 天外魔境II MANJI MARU

★SD火之勇者登场：

在标题画面按住“START”键，进入“起承”的选择画面，保持此状态等待一会儿之后，火之勇者万字丸就会以SD的形象登场了！本作虽然是几年前的作品，但游戏品质相当之高，喜欢RPG的玩家一定要尝试一下。

PS2 铁臂阿童木
日版 铁腕アトム

★全人物得到方法：

编号	人名	得到方法
00	アトム	游戏初期得到
01	お茶の水博士	0-1科学省中得到
02	和登千代子	1-4，打完蜘蛛BOSS后得到
03	アトラス	3-5， 击败BOSS后得到(复活篇)
04	ノース2号	7-1，击败他后得到
05	タワシ警部	7-1，击败BOSS后得到(复活篇)
06	ケンイチ	5-2，一开始往左走打那个垃圾桶
07	ウラン	7-5，击败BOSS后得到(复活篇)
08	ラグ	4-1，初期剧情得到
09	エミヤ	完成0-3关的事件后获得
10	エプシロン	7-4，击败她后得到
11	トクガワ社长	7-4，击败BOSS后得到(复活篇)
12	モンブラン	7-3，击败他后得到
13	デワドロス	5-4，击败BOSS后得到
14	ブラック·ルックス	5-1，打完初期的黑衣人后得到
15	ブルートウ	7-5，打败他后得到
16	ジエワターマルス	3-1，一开始在室外，一直往上跳跳到最高处，就在上面数下来第二格的位置打开。
17	ヒゲオヤジ	2-3，阴暗的小迷宫中得到
18	タマオ	1-1，在那个举着"GO"/"STOP"牌子家伙的地方，打碎右上角的玻璃得到
19	フウムーン	3-3，迷雾中在一处打破背景墙壁后得到
20	ピノコ	首先要有0-3，并且访问过，然后到2-3与24号人物对话，最后来到2-6得到
21	サファイア	6-4，过关后剧情中得到(复活篇)
22	ブーク	2-6，战胜BOSS后得到
23	电光	7-2，击败她后得到
24	七色いんこ	2-3，阴暗的小迷宫中得到
25	天马博士	0-5找到，遇见方法暂时不明，我是在找到06和44号之后再去0-5他才出现的
26	ハム·エッグ	得到20号人物后来到0-3，击败BOSS后获得
27	ドンドラ	6-3，列车左边数起第二扇门
28	金三角	7-3，击败BOSS后得到(复活篇)
29	スカンク草井	7-2，击败BOSS后得到(复活篇)
30	青骑士	二周目中，先在4-1解救33号和他对话，然后在4-2的射击关里移动到最下面，有浮板出现，碰到后就能进入隐藏的0-2，战胜骑士后得到。
31	マグマ	2-5，坐滑动平台向下走6-7秒打平台右边的背景
32	ビッグX	2-3，阴暗迷宫往右一直走遇到，战胜得到
33	シブガキ	4-1，游戏初期干掉杂兵后得到(复活篇)
34	W3	2-3，击败他们后得到
35	レッド公	4-1，初期剧情发现，在复活篇里4-2的射击关里等到42秒的时候移动到最下面，就能进入隐藏的0-2，战胜青骑士之后的剧情中得到(复活篇)
36	ニョーカ	4-4，剧情得到
37	火の鸟	通关一遍后得到
38	ブラック·ジャック	0-3出现后访问一次，发现，然后得到20号人物后来到0-3，击败BOSS后正式获得
39	シャラク	完美通关(6-4关过后)出现THE END的字样后等一段时间，就会出现阿童用橡皮胶把三目童子第三之眼封印的剧情，随后得到39号人物。
40	アセチレン·ランプ	通关后在1-1遇到，完成0-3关的事件后正式获得
41	ガロン	6-4，击败最终BOSS后得到
42	ブーン	0-4，要得到31号人物，先进0-4，接着到6-3和吸血鬼对话，最后再回到0-4得到。
43	ヘクート	3-4，打BOSS前的斜坡出来往左跳找到
44	ユニコ	6-2，解决完一开始的杂兵后不要向前走，一直往上跳可以找到一个石狮子，打破后得到。(冲刺需LV5)
45	ロック	6-4，过关剧情中得到
46	ダイナ	完成0-3关的事件后获得

霸王塾

极道

北京首届KOF友谊锦标赛追踪报道

最近总为体重发愁的自己找到了一个减肥妙方:追汽车。其实这个方法也是发现得很偶然,某日在离车站约700米的地方开始和BUS同时加速,并将其追上。需要说明的是我人极胖,以当时的跑步速度远看很像个怪物。不知当时司机在后视镜里看见有个肉球追车他会有什么想法。这也难怪我上车的时候售票员会以瞻仰江姐的表情来看我了。在此特别感谢俺的ASICS室内鞋。



□文责/无无

~我们的圣诞~

其实很多事都不需要太多意义，尤其是在这个人人都显得无比虔诚的节礼日。

在我向西单走的时候，就觉得气温没有前几天那么冷。虽然积雪，但似乎今天满大街的脑袋散发出的热气至少把温度提高了2、3度。这样也好，至少不会让我感觉过于寒冷而失去参与比赛的心情。

> 段誉和王语嫣吃了一惊，两人手挽着手，跪身树后，向声音来处看去，只见慕容复坐在一座土坟之上，头戴高高的纸冠，神色俨然。七八名乡下小儿跪在坟前，乱七八糟的嚷道："愿吾皇万岁，万岁，万万岁！"有的则伸出手来，叫道："给我糖，给我糕饼！"
>
> ——古典小说《天龙八部》

作为中国古典文化中比较陋的一点，帮派气息，它和很多传统文化中好的和不好的东西一起被保留到了今天，并在很多领域中继续发挥余热，也包括我们的街机业。很多人虽然年轻，却热衷于在自己的小圈子里称王称霸，固步自封。这样不仅对自己的实力进步没有任何积极作用，间接上也对街机产业的发展有一定程度的影响。其实忙于称王，一方面显现出心智状态尚不成熟，一方面也是视野还不够开阔的表现,就像中国足球一样,某些“强队”就算在中国足坛称霸一时，一走进亚洲就无法掩盖其棒子面粥的孱弱底子了。这是中国足球的悲哀,而我上面所说的,则是目前街机产业的悲哀。



这种状况其实普遍存在着，当今的游戏受众里很多人都是自封王，在自己的BBS或是群组里坐着早已腐朽的交椅，做着千秋一统的美梦。这点你随便走几个游戏的QQ群你就能发现，在里面我感觉自己就像初闯上海滩的马永贞，面对着群组里数不尽的“大哥”,实在不知道要拜哪个好。当然有些游戏的圈子里气氛还是相当好，但仍难掩盖大多数圈子里的问题。也许我不该苛求太多，因为完全可以把责任推给传统文化与外来文化间产生的不和谐和当今游戏业普遍存在的浮躁心理,我也知道我说这些也不会促使发生些大的变革,但我还是要说:真的希望大家能够冷静下来,静下心来面对游戏。游戏本身就该是轻松的，我们干嘛要多很多这个那个的?如果您觉得称王显派头要比游戏本身有意思得多，那您干嘛不去也做一顶纸冠?



↑刚才还不大熟识的人现在就成了队友。

> 泰山派一名老道朗声道："五岳派掌门一席，自须推举一位德才并备、威名素著的前辈高人担任，岂有抢流来做之理？"这人语声高亢，众人在一片嘈杂之中，仍听得清清楚楚。
>
> ——古典小说《笑傲江湖》

可能是还有一些和我想法相似的人士，要不也不会有这样的一个联谊性质的比赛出现。对于近来动作频频的西单文化广场街机厅，我个人是有很大兴趣的，在现在不景气或说是前景尚不明朗的街机市场中肯下力气举办比赛，这点就很令人关注。于是我找到了负责人，在对话中他如是说：现在很多年轻的玩家都比较喜欢在自己的小圈子里活动，互相一问，都说我是双安的、我是新世界的等等，有一定帮派意识的萌芽存在。所以我们这次花很大人力物力举办这个比赛，就是希望给大家提供一个交流的机会,让认识的不认识的都能有一个比较好的交流的机会,让大家拧成一股劲。这样我想对街机的发展是比较好的。目前街机的前景的确还不明朗，但我想随着社会的进步,生活水平的提高，我们会有我们应得的关注的。

于是乎，就有了这场北京KOF友谊锦标赛。值得一说的是场地，主办者特意争取到了西单77街最下层的广场，这里是过去很多青少年主流娱乐活动的主办场所。这次给的场地不算很大，但能在西单这样的商业旺铺带找到一个这样的场所，就算是非常好了。会场设置了4台街机对战台和大屏幕投影，以及若干观众席。商场方面也给予了很多保安人力的配合。



其实我觉得对于这样的比赛,内容并不是特别重要。当然比赛当天北京的高手基本到齐，而且还有远从天津、大连而来的高手参加比赛。虽然比赛项目是相对落伍且不甚严谨的KOF98（基于现在的街机环境来说，这也是一个无奈的决定），不过部分玩家对其的钻研使得有些场次打得非常好看。比赛采取随机抽签组队形式，使很多不认识的玩家在抽到一队后都开始合力研究战术打法，比赛场面一度非常热烈，气氛相当融洽。对于主办者所致力的“联谊”目的,可说是基本达到，很多北方地区的KOF玩家都在此有一个交流的机会。我想这次比赛的意义，要远大于其形式及内容。

关于比赛的主线就是这样了，但其实当天还有很多细节可以说，因为是商业中心，且是圣诞期间，所以比赛时围观的人相当多，一度使会场周围的商场通道出现的堵塞的状况。不仅这样，围观的人群还展开了海陆空联合作战,在会场的上面一层也有很多人观看比赛。记得赛前商场曾给主办方压力：当日一定不要冷场，至少要有80人左右的观众。但实际上当天目测，同一时间带的观众总保持在150人以上，相信峰值一定超过了200人。不知那个商场负责人当天有没有来看比赛，也不知他看到如此的情景，心里会做何感想。



而观众的反映也是出乎意料的好，很多人对于这个新鲜玩意很有兴趣。还有很多小家伙也信誓旦旦地和妈妈说：我也要练！呵呵，看来大家的热情都不低嘛。我个人也很想信誓旦旦地说：这样能展现游戏魅力又能解决人民内部矛盾且能造成一定社会影响的民间游戏比赛，以后真的是多多益善。



↑本页的图突出两个字：热闹！而且这个热闹是因游戏而热闹，我想这才是最振奋人心的。



游戏电影制作家·剪辑篇

《游戏电影制作家》又和大家见面了。这一期我们将为大家介绍几个简单实用的视频编辑软件，用它们来实现一些非常有趣的效果。

在前面几期杂志中我们已经介绍过了游戏视频录制和编码的基本过程，大家应该已经可以顺利录制出自己的攻关影像了吧！不过此时我们得到的还只是一个未经雕琢的"毛坯"，想要让它成为精美的自制电影，剪辑加工是必不可少的步骤。例如添加影片片头、删去多余的段落、制作各种特殊效果、影片花絮等等，都能为你的影像增色不少。同时，你也许还希望为视频打上字幕，写上你的大名、版权声明和旁白解说等等信息。本来这些工作都要用Premiere这一类大型专业软件来完成，想要掌握它们的使用方法可不是一件容易的事情！不过不用担心，还有VobSub、VirtualDub、Windows Movie Maker等一些简单易用的小软件可以帮助我们。只要能够灵活运用这些软件，也可以达到相同或者相近的效果。而且以上提到的这几个软件都是完全免费的，绝对的"民用"首选哦！

CHAPTER1 本篇所涉及的软件

软件名	版本号
VobSub	2.32
VirtualDub	1.53
Windows Movie Maker	2.0

CHAPTER2 开始前所要知道的

虽然在刊登顺序上，"剪辑篇"是放在"编码篇"之后介绍的，但是有一点大家必须明确：在实际制作的过程中，剪辑的步骤应该是编码之前。我们已经说过，对视频进行加工、编码的过程会不可避免地造成画质损失，而将视频编码为WMV或者RMVB等流媒体格式是其中损失最大的一步，所以这一步必须要放在最后来执行。在之前的各个步骤中，我们也应该采取一些措施来尽量降低对画质的影响。这里要再次提醒大家：对于录制好的原始视频文件，一定要妥善保存，不要轻易地将它删除或者覆盖。如果出现什么失误，就可以利用原始视频来重新加工。否则对一段视频进行数次重复操作的话，就难以获得令人满意的效果了。另外，如果你打算向电击光盘投稿，也一定要使用最原始的视频文件，而不要自行对它进行加工。你可以把自己希望达到的效果和其他的一些要求以文本的形式另外附上，我们的专业视频编辑人员会考虑你的要求来进行制作。

CHAPTER3 制作SRT字幕文件

经常在网上下载影片的朋友对于外挂字幕一定不会感到陌生。所谓"外挂"字幕，顾名思义就是视频文件和字幕文件互相独立。在播放视频的时候，通过VobSub等插件来读取字幕，并将其同步显示出来。SRT是外挂字幕文件格式中的一种，相对于SUB、SSA等格式，SRT格式更为简单明了，现在我们就来介绍一下它的制作方法。

随便找一个文本编辑器（例如Windows自带的记事本程序）打开一个SRT文件，你会发现它根本就是个如假包换的TXT文本文件。我们可以看到它的内容如图1。SRT字幕的语句分为三个部分。第一部分是序号，按自然数顺序排列即可。第二部分则是显示时间，如0:00:15,922→0:00:17,101，时间格式是**小时:分:秒,毫秒**。这里就表示这段字幕将会在视频的第15秒922毫秒开始出现，持续到第17秒101毫秒消失。第三部分则是字幕内容。

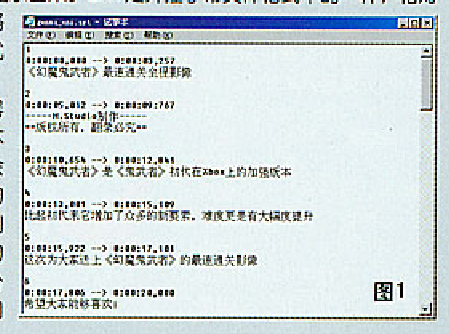


图1

明白了SRT格式的结构，制作起来就非常简单了，用Windows记事本程序直接写入就可以。要注意的是时间部分的标点符号都是半角字符（也就是英文标点，不能使用中文标点），时间和箭头之间也需要留出一个空格。大家可以对照图1。当然，在一般的情况下时间并没有必要精确到毫秒，都写成000就可以了。最后，将它存为扩展名为SRT的文件(什么，你不知道"扩展名"是什么意思?那……先去学习电脑基本操作吧……)，文件名则与视频文件一致，并且与视频文件放在同一目录下。例如我们已经录制好一段视频文件名为genma_oni.avi，那么字幕文件就应该命名为genma_oni.srt。



图2

好了，现在字幕已经制作完成，我们还得安装VobSub这个字幕插件才能播放它。VobSub的最新版本是2.32，收录在本期电击收藏光盘中的KPYD.rar压缩包内。安装好之后，用Windows Media Player或者Realplayer等播放软件打开视频，VobSub就会自动加载。Windows的任务栏中会显示出一个绿色的小箭头表示VobSub正在工作，而你刚才写好的字幕也显示在了屏幕上（如图2）。

CHAPTER4 压制内嵌字幕

为了便于传播，并且防止别人随意修改字幕中的信息，还有必要将字幕文件与视频文件整合到一起，也就是将它压制成内嵌字幕。制作内嵌字幕的方法很多，我们这里使用VirtualDub和VobSub来完成这项工作。

VirtualDub是一个免费的视频编辑软件，本期电击光盘中也有收录。它可以编辑AVI、MPEG等格式的视频文件，通过插件的支持还可以编辑WMV、ASF等格式。比起其他一些大型的专业软件来，它不但体积小巧、完全免费，而且功能也颇为强大，在易用性上更加具有优势。VirtualDub还是一个绿色软件，无需安装，将它解压缩到一个目录下之后，运行VirtualDub.exe即可。


图3

VirtualDub有很多非常实用和有意思的功能，限于篇幅我们不再一一详述，只介绍一下使用它压制内嵌字幕的方法。

VirtualDub并不能直接支持外挂字幕，所以还需要与VobSub配合使用。

game pop science

在VobSub的安装目录下我们可以找到textsub.vdf和vobsub_vd.vdf这两个文件，它们就是能使VirtualDub支持外挂字幕的插件。把这两个文件拷贝下来，粘贴到VirtualDub安装目录下的plugins目录中。其中textsub.vdf提供对SRT等文本格式的外挂字幕的支持，vobsub_vd.vdf提供对SUB等图形格式的外挂字幕的支持。因为我们制做的是SRT字幕，所以这里实际上只需要用到textsub.vdf。VirtualDub的主界面如图3。

主面板上的两个窗口分别显示了输入视频和输出视频的预览。最下面的一排按钮从左到右分别是：停止播放视频、播放输入视频、播放输出效果预览、跳到视频开头、向前倒退一帧、向后快进一帧、跳到视频结尾、跳到上一个关键帧、跳到下一个关键帧(帧和关键帧的概念我们之前曾经介绍过)、倒带、快进、标记编辑起始位置、标记编辑结束位置（标记了编辑的起始位置之后，就可以对其中的内容进行剪切等编辑工作）。在工具栏中选择"File"-"Open Video Files"打开你要编辑的视频。接下来还必须读入外挂字幕插件。选择"Video"-"Filters"打开插件选择窗口，然后选择"Add"。如果你之前已经把textsub.vdf拷贝到plugins目录中的话，那我们应该可以在列表里找到它(名为TextSub 2.20)，如图4。

图4

选择TextSub2.20，点击OK按钮自动进入textsub的配置窗口。Default Word-Wrapping（默认文字缠绕方式）有四个选项，保持默认即可。点击Open按钮，找到刚才我们制做的SRT字幕文件，将它读入。然后点击Style按钮，则可以设置文字显示的效果，例如字体、阴影效果、对齐方式、等等，如图5。这里介绍一下其中几个主要部分的功能：

★Font（字体）：默认字体是Arial，我们可以把它设置成宋体、仿宋、黑体等。

★Screen Alignment（显示位置）：字幕在视频窗口上的显示位置。可以很直观的看到屏幕按照左、中、右和上、中、下一共分为九块，默认设置是在屏幕中下显示字幕。

★Border Style（字体效果）：有两个选项，Outline + shadow是指为字幕加上套边线和阴影，Opaque box则是指为字幕加上底色，相比之下当然是前者比较美观。下面的Outline和Shadow选项则可以设置字幕套边线的宽度和阴影的深度。

★Colors（颜色）：字幕各部分的颜色，包括Primary（主要颜色）、Secondary（次要颜色）、Outline（套边线颜色）和Back（背景颜色）。

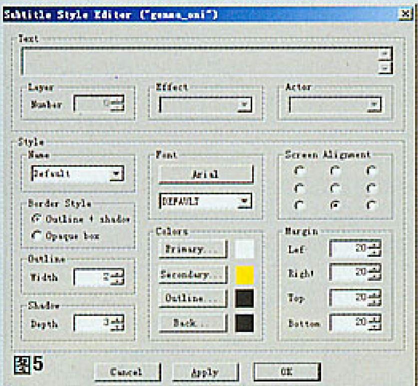


图5

★Margin（边距）：设置字幕与视频窗口边缘的距离，四个选项分别是Left(左边距）、Right（右边距）、Top（上边距）、Bottom(下边距）。

设置完成以后，返回到VirtualDub的主界面，按下"播放输出效果预览"的按钮，看一看字幕是不是已经正确地添加到视频中了？

确认无误之后，就要正式把字幕压制到视频文件中了。在VirtualDub的主界面选择"Video"-"Compression"，选择压缩方式。根据你电脑上所安装的视频编码插件，可以在这里选择不同的压缩方式，例如Divx、Microsoft MPEG-4等等。关于压缩编码的选择之前我们也曾经有过介绍，这里就不再详述了。因为这并不是最终步骤，所以尽量将码率设置得高一些，如果硬盘容量宽裕的话甚至可以考虑设置为Uncopressed RGB（未经压缩的RGB格式，也就是我们曾经提到过的全屏为压缩AVI格式），这样可以降低画质的损失，如图6。设置好之后，在VirtualDub主界面选择"File"-"Save as AVI"，便可以开始编码。编码工作结束之后，生成的就是一个带有内嵌字幕的AVI文件，之前的那个SRT外挂字幕文件便不再需要了。

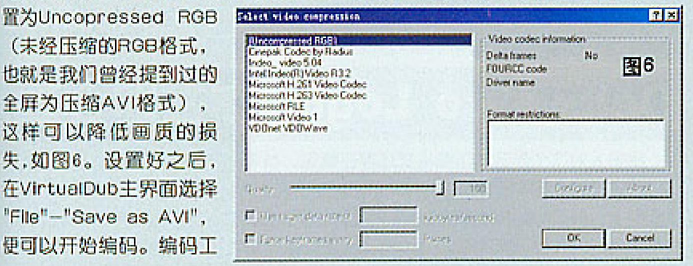
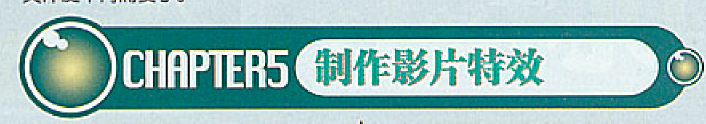


图6



CHAPTER5 制作影片特效



图7

Windows Movie Maker（简称WMM）是Microsoft公司推出的视频编辑软件。目前的最新版本是2.0，可以从Microsoft的官方网站上免费下载使用。就如同它的名字所说，WMM可以让你成为一个真正的"电影制作家"。

打开WMM程序，主界面如图7所示。点击工具栏中的"任务"按钮，电影制作程序向导就会在窗口左侧列出来，你只需要按照提示一步一步执行便可，是不是一目了然呢？主界面最右边的窗口则是视频预览，你可以随时在这个窗口中查看工作任务的预览状况。视频窗口下面的按钮分别是：播放视频、停止播放、跳到上一个关键帧、跳到上一帧、跳到下一帧、跳到下一个关键帧、从当前帧分割为一个剪辑、抓取视频截图。我们下面以实际的例子来说明具体的操作方法。

任务向导中的第一个步骤是"捕获视频"，你可以选择捕获视频的方式。我们这里选择"导入视频"，选中需要编辑的视频文件，将它们导入到WMM的收藏夹中，例如现在我们选择一个名为ds000的视频文件。在选择视频文件的窗口靠下面的位置会有一个"为视频文件创造剪辑"的复选框，如果选取的话，在导入视频的时候会自动根据视频内容分为很多段落，方便今后的编辑工作（提示：如果选择创造剪辑的话，导入的过程可能会比较慢）。现在我们暂时不选择创造剪辑，而是今后来手动创造剪辑。导入完成之后，点击工具栏中的"收藏"按钮就可以查看已导入的对象并且进行操作。

第二个步骤是编辑电影。例如我希望删去视频文件中第10秒到第20秒之间的内容，那么我们可以从视频预览窗口中分别找到第10秒和第20秒的帧，使用"从当前帧分割为一个剪辑"的按钮，把视频分为ds000 001、ds000 002和ds000 003这三段。其中ds000 002是第10秒到第20秒之间的内容，所以这里只要将ds000 001和ds000 003分别拖动到主窗口最下面一行的工作框中，而ds000 002的内容就被删去了。另外我还需要在ds000 001和ds000 003之间插入一个"淡化"的效果，点取任务向导中的"查看视频过渡"选项，把"淡化"效果拖动到工作栏内的两个剪辑之间。这样做出来的效果就是让ds000 001的画面慢慢变淡，并且逐渐变为ds000 003的画面。

最后的步骤是"完成电影"，将刚才编辑好的效果保存起来。选择"保存到我的计算机"，WMM所采用的编码方式同我们介绍过的Windows Media Encoder（WME）一样，也是WMV格式，如图8。遗憾的是WMM并不能像WME那样自由配置码率，只能从预置的码率中选择一种。比较适于我们选用的的是"宽带视频（512KB）"这种设置。WMM还提供了其它数十种特殊效果以及很多有趣的功能，例如制作影片片尾、创建"工作人员名单"等等，这些都可以在任务向导的提示下很容易地完成，就留给大家自己摸索了。

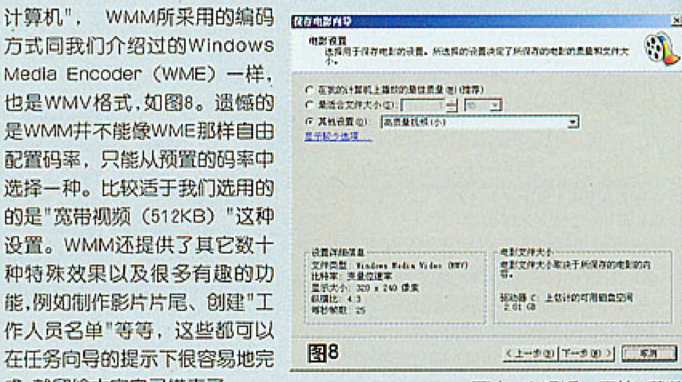


图8

□文/火锅饭　责编/荇菜



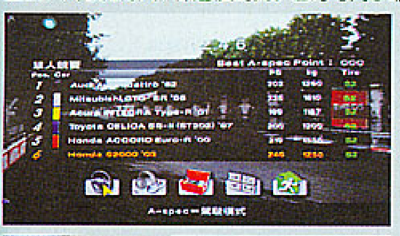
玩转GT4——闲聊视听新标准

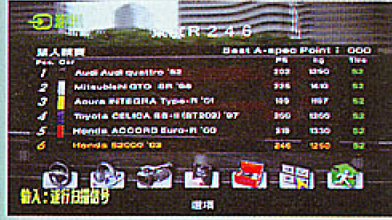
《GT4》发售的几天内，国内游戏论坛的首页几乎有一半的帖子都与它有关，震撼力比起三代有过之而无不及；而这些帖子里有很多是讨论相关的硬件问题。可以说，《GT4》给我们带来了一些额外的礼物，一些本不该属于这个时期的东西。

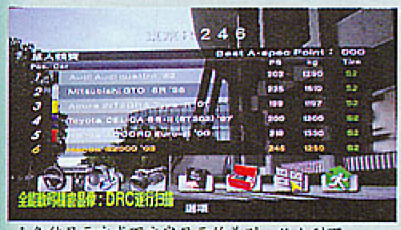
1080i，最熟悉的陌生人

目前能轻易再现1080i的家用显示设备有投影仪（正投和背投）和高端液晶电视等。从实际运用上来看，只有大屏幕才能显示如此高清晰的信号，例如夏普最新的AQUOS系列液晶电视，最大的45寸的电视才能完全显示传说中的622万（RGB三色）像素，即1080线。而同系列的37寸只能显示315万像素，只能再现720p的画面。1080i需要的是屏幕的分辨率，而720p需要的是接口带宽和描绘电路的速度。屏幕越大，1080i和480p的区别越容易看出来。

CRT和等离子电视本身就很难达到1920×1080的分辨率，所以目前基本没有能完全再现1080i信号的家用机在国内市场上出现。目前市面上一般的电视机只能降格显示，通过内部的处理机构把信号源压缩至该机器的最佳分辨率。不过就算是这样，也马马虎虎可以看出和480P的区别来了。CRT电视最大记录是38寸，我想技术上做到1080i应该是没有问题的，关键是是否有价值去这么做，是否有这个市场需求：就像25寸以下的电视搞逐行扫描一样，意义不大。目前CRT电视的高端产品都支持1080i输入，我想这些电视应该是专门为我们玩家准备的，因为玩很多类型的游戏需要相对精神集中的环境和经得起长时间观看的画面，需要近距离、以每像素或每帧来判断一些动作，很难想象用投影仪来完成一次《火炎的纹章》或者是FFX的全种族制霸。而等离子的分辨率和尺寸是完全的正比关系，要想分辨率上去，尺寸就得大，顾容没的挑。因为等离子靠激发气体发光，这样不可避免会产生像素之间的干扰和色彩渗透，所以只能把每个像素做得很大（大概1mm左右）。目前等离子电视的分辨率从852×480到1024×1024不等，而1280×1024的就非常少见了，价格也足以让人望而却步，不适合我们选用。





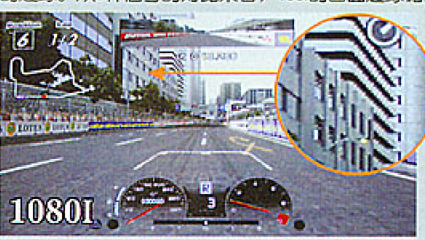


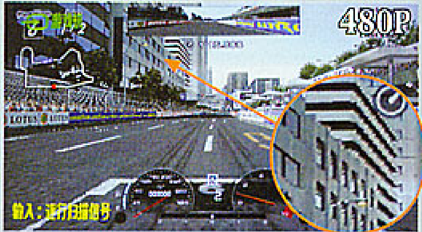
↑各种显示方式下文字显示的差别，从上到下依次是1080i、480p、480i

从理论上来讲，480p的画面已经非常稳定而且清晰，文本显示锐利，所以1080i所显示出来的画面应该更加清晰细腻。但是多数玩家在对比《GT4》的两种信号时，形容1080i的文本画面，通常用到一个词——柔和，而不是清晰，这正是降格显示造成的。就像超市用来装鸡蛋的硬纸板碗，现在用来装鹌鹑蛋，虽然能装得更多，但是终归不是最适合的，放在里面总有些松动，不如放鸡蛋来得紧密。真正用投影显示出来的1080i文本，应该是刀刻一般的锋利，水晶一般的纯净，和480p所不同的只是每个点更小。用sony的HZ34M80做例子，它的中心点距0.38mm，34寸的屏幕水平像素大概是1400左右（除去过扫描线以后），没有达到1920，所以HZ34M80大约能显示1080i的75%左右，这个还是在降格电路非常先进的前提下面产生的。花了一笔不菲的费用却不能获得百分百的效果，忽然觉得很失落……

图中我们看到，1080i的文字，确实还不如480p来得精神。

那么此游戏里面，1080i的优势在哪里？从一个3D游戏的常识我们知道，在机能有限的情况下，贴图应该是没有区别的，如果480线的贴图不够细致的话，也不能指望1080线能带来奇迹。区别就在真实的3D图像上面，请看下图，注意建筑物的边缘。从3种信号的对比来看，480i的画面边缘锯齿最严重，而且含糊不清，480p的画面锯齿要轻一些，并且清晰有规律，1080i的画面锯齿更少一些，而且非常规则，这样出来的远景画面应该是很干净的。这3张截图只能大概说明问题，不是完全，因为电视图像还跟电视本身的电路有关，电路越好，480i和480p的差距也会越小，电路越差，差距也会越大。

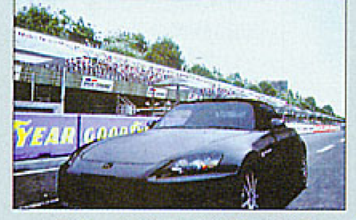






但毕竟PS2机能有限，在处理远景和边缘的时候，还是比较粗糙的，所以1080i并没有给我们很大的惊喜。即使是不需要多少机能的照片模式，在1080i的时候，也没有眼睛一亮的感觉，只是一片雾蒙蒙。真正的高清晰画面，估计要等到下一世代的机种了，即使是坚强的XB，在高清晰面前，也是不行的。但不管怎么说，《GT4》还是当之无愧的奇迹，它激发了我们的求知欲，让我们展望未来。

现在视频中的皇储——1080i和720p各有优缺点，而且不能相互克服，只能共存。1080i的优势在于画面清晰，一般可用于电视节目和电影，而且占用带宽较少，在初期建设和维护方面会投资较少，所以目前国际上有大半的电视台都选择了1080i，而且隔行信号将来可以通过电视本身的硬件来转化为逐行，就像现在的480i转化成480p一样，优点大于缺点；1080i的缺点是大动态画面会产生画面抖动和锯齿，不如逐行来得稳定，像足球、赛车等，眼睛看久了会很累，这时720p便有用武之地了，多家体育节目电视台就采用了720p，虽然成本偏高，但是却是无法替代的。下图说明了1080i在一些时候画面甚至不如480p（左图1080i，右图480p，注意看车身的边缘）。我想将来的游戏机应该两种格式并存，以灵活应付各种场景。





另外一个传说中的问题就是很多人说只有游戏画面才能达到1080i，而菜单不行，这点让人很难理解。事实证明某些菜单也可以是1080i的，这就更令人费解了，难道是因为怕普通电视的用户误操作而带来不必要的麻烦？

Dolby Pro Logic，存在即合理

很多人对这个声音的压缩格式还存在偏见，或者还不是真的很了解。

首先简单介绍一下DPLII的工作流程：独立5声道录音（在游戏里面不是录音，而是声卡以及CPU运算出5声道），然后通过算法编码成为模拟两声道或者数码流格式，通过LR两声道音频线或者单根数码线输出，然后进入AV功放，再还原成独

立的5声道。

它比AC-3的效果要差，具体差在哪里？从道理上面讲，它的传输方式决定了其"码流"不能过高，因为它的主导思想就是想要通过LR声道来传送5个独立声道，而这种模拟双声道本来是传送44kHzCD格式的音频的（DPLII也能用光纤或同轴传输，但只是一种附加方式），所以绝对不可能达到像AC-3这样用数码方式传送的效果。从听感上来讲，DPLII最大的弱点在环绕声道上面，理论上是独立的左右环绕声道，但是事实上基本没有绝对的独立，多多少少总有些模糊，不像AC-3那样，后方也能得到针尖一样的定位，究其原因所在，原来是声道分离度太低造成的。第二弱点在于没有气势，包围感比较差，需要用功放的DSP或者其它一些辅助声效算法来叠加一下，以达到浓烈的影院气氛。

但它的劣势和优势的原因刚好相同，正因为它较低的流量，所以被广泛应用于低端设备上，例如PS2（声卡不足）。以《GT4》为例，用双声道播放出来的是一种平面式的声音，但是清晰顺耳，久了不会疲劳，用DPLII播放，在加速、经过隧道和高速状态很有投入感，空气呼呼的从两旁和头顶擦过的感觉，仿佛置身游戏了。但是游戏的声效有个很不讨巧的地方，就是单一性。比如赛车，3分钟的比赛中，一直是车内视点，想必听到的声音变化也不会变化很大。电影就讨巧多了，几秒中一个分镜头，各种细节信息像马蜂一样涌入你的大脑，那感觉自然不同，就算是用双声道来看电影，也会远远超过游戏的听感。不过代价也高得多了，每秒的人工费用，和每秒用机器运算出来的代价，自然不同。

说到《GT4》的声效，不得不提一下片头。设置成"数码：开"以后，并无多大变化，只是开始的一分钟CG里面，能勉强听到前后的声音有不同，实在没有投入很多精力来制作。日商对声音的研究，一直落后，至今仍未有太大进步，我印象里面，《寂静岭2》的虚拟环绕声反而来得实在一些，那种脑后传来的脚步声，至今"不绝于耳"……

仅从声光效果来讲，《GT》系列每一作都有很大幅度的提高，每次都能让人有新的惊喜，开机的一刹那便能让人感觉到变化，不管是片头还是游戏本身，都能感觉到制作者强烈的革命意图。可以说，《GT》系列已渐渐成为playstation的坐标，每代新作的推出，都将重新定义软硬件的新标准。

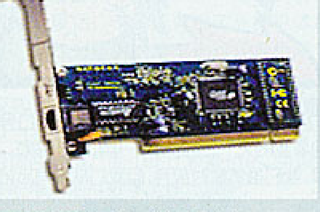


□文/roundcloud　责编/荇菜

GameCube完全DIY手册（续）

上一期刊登了NGC完全DIY手册之后，不少玩家都尝试着自己动手打造个性的NGC使用环境。不过在实际操作过程中，也有些朋友出现了各种各样的问题。针对这些问题，我们在这里以FAQ的形式为大家答疑解难。

Q1：为什么使用GCSIM的100M模式的时候，会出现initilation error?



↑NETGEAR FA311网卡，市价80元左右。

A1：如果出现这样的错误信息，说明你的PC网卡和GC SIM不兼容，无法开启100M模式。

解决办法有：1.在windows设备管理器中将网卡的传输速度改成"自动"；2.升级网卡的驱动程序；3.如果你是在PHOENIX下运行的，那么请在CMD窗口下试试，毕竟PHOENIX这种非官方的GUI还是存在很多问题的；4.换网卡。目前STARCUBE强力推荐Netgear的FA331/FA311。

Q2：我的网卡能成功使用100M模式，但是在数据传输时，CMD窗口出现了很多"xxxx"

A2：这也是由于网卡引起的问题。正常传输数据时，CMD窗口应该出现一连串的"……"，出现"xxxx"表示数据包出现丢失。若是数据丢失严重的话，会造成游戏死机的情况。这是由于GC SIM对网卡传输数据在时间上的准确性要求的太严格了。质量差的网卡，不管GC SIM是否发出了数据传输请求，都会不停的传输数据，导致当GC SIM真正需要数据包的时候，那些数据早已经丢失了。所以，买一块好点的网卡才是解决问题的关键。

Q3：使用GC SIM Repack的时候游戏运行速度很慢，但没有出现"xxxx"

```
s3-gcsim.dat - Notepad
File Edit Format View Help
#edit this file with caution
[Main]
timer = 0
maxspeed = 20
```

↑DAT文件设置。

A3：修改s3-gcsim.dat文件中的参数。这是GC SIM Repack中出现的一项新的功能，允许用户根据自己的实际情况，修改timer和maxspeed 这两个参数。

Timer有3个值可选1、0、-1。默认值为0。笔者建议大家使用timer=1参数，因为此时系统会用精确的方式传输数据。只有当timer=1时不能运行游戏的时候，才建议大家设置timer=0。而timer=-1只能在10M模式下使用，且运行游戏的效果是最差的，所以一般不推荐大家使用这个参数。

maxspeed 代表数据传输的速度，单位是mbit/s。它只能在100M模式下使用，其有效值为10-27。若是你觉得游戏运行的不流畅，可以尝试增大maxspeed。不过maxspeed的值越大，越容易导致数据包的丢失。一般将其设置为20。

Q4：新出的GC SIM Repack在功能上有什么改进？？

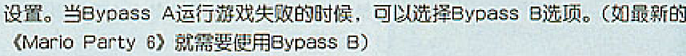
A4：GC SIM Repack是GC SIM发布前的最后一个版本。STARCUBE已经表示，GC SIM正式发布时会给大家一个巨大的惊喜。GC SIM Repack解决了某些游戏(如：《斑鸠》、《火影2》)中出现杂音的问题。此外还增加了memorycard bypass option，分为A、B两种选项，在STARCUBE画面用左右键选择即可。

↑GC sim 运行MP6的截图。

Bypass A模式比较稳定，为默认设置。当Bypass A运行游戏失败的时候，可以选择Bypass B选项。（如最新的《Mario Party 6》就需要使用Bypass B）

Q5：GC SIM 和GC SIM Repack中如何切换传输模式？

A5：GC SIM 在STARCUBE画面用左右键选择4种传输模式。GC SIM Repack在菜单中用Z键切换。



Q6：在PHOENIX中的三种PC server有什么区别？

PC Server: CGCMan PC Server
Standard PC Server
Phoenix PC Server
CGCMan PC Server

↑PHOENIX中的三种PC SERVER。

A6：三种server为standard、Phoenix、CGCMan。在standard下使用者可以设置Cahce/Frequency/Delay三个参数，提升数据传输的性能。在Phoenix server中，Phoenix会根据游戏自动调整这三个参数。CGCMan是Phoenix 2.45中新增加的，运行起来并不稳定，不推荐使用。

Q7：用loader运行某些游戏的时候不能存盘，怎么办？

↑GC DVD SIM PRO的LOGO。

A7：loader提供了save hack，用于解决一些游戏不能存盘的问题。在STARCUBE画面处按住"Z"键，这时CMD窗口会显示"savehack enabled"。比如《瓦里奥世界》，在使用了save hack后便可存盘了。

截稿前，笔者刚刚得到内部消息，最新的GC SIM 将正式命名为GC DVD SIMULATOR PRO EDITION。

□文/cloudius　责编/荇菜





就这样向你告别，我的2004

这期的开篇语可真是愁死我了，瞪着屏幕两个小时愣是写不出一个字来。实际上我写出了两个字：我想……然后就再也没词儿了。后来同事的一句话如三九寒冬里的一桶雪水浇醒了我，“你硬编不成，没个主题当然说不出这么多话来。”那就实实在在的来吧，这时我发现冥冥中自有天意，之前完全在不知所谓中写下的两个字“我想”就是一个很好的题材。

“我想”——又是新的一年，你有什么愿望吗?

时间其实是一个人为定义的概念，我们给每一天加上了一个数字式的标签，于是就造出了好多可以用来纪念和许愿的日子：中的洋的长的短的冷的热的……有时静下心来想一想，可能陡然间会觉得有些无聊，但所谓人生不就是积攒和创造着快乐来对抗悲哀和失意吗。

所以尽管也许就在不久前的圣诞节你刚刚许了愿，也不妨再次整理一下自己的心情，看看自己的感受起了哪些变化，自己的愿望是否又增添了新的内容。快乐心情，是自己借助外界因素造出来的，不要等候。每个人都有自己的盼望和期待——也许一个想法在自己的意识里也还没有明确地形成，但心底里偶尔泛起的哪怕一丝莫名的悸动也会让这一天充满兴奋，不是吗?

至于我的近期愿望吗，其实很简单，就是想着北京可以下一场大雪，让我们痛痛快快地打一场雪仗。

“我想”——又是新的一天，你有什么愿望吗?



不要2046，只要真实的贰零零伍

除了传统节日，我现在每年还可以过24个电软发售节，每拿到一本新的电软就像过节一样，呵呵。
（上海 张奕）

首先要谢谢你的夸奖和支持了，不过不瞒你说，现在我们编辑部也有这种类似的心情哦，我是说真的。现在的我们对自己做出来的东西确实是比较有信心，自己的劳动成果通过自己的手以一种稳步上升的态势变为现实杂志中的一部分，确实是很美妙的感觉。我们现在也都盼着每一期新杂志赶紧印出来，我们编辑是同读者一样的心情在翻阅新杂志。



为什么以前的行货游戏期待榜现在没有做了啊，难道说电软的各位也对50009失去信心了吗？行货用户已经煎熬了一年，真的很难再坚持下去了。现在电软上也看不到任何消息……心寒啊。
（湖北武汉 rockfish）

说到这个话题，我们的心情也是比较沉重的。有些事情我们也根本无能为力，其实不只是我们，索尼也一样。真的不知道还要面对多少的失落和嗟叹。虽然杂志是为了读者的需求而生的，不过它毕竟无法兼顾所有人，“生存下去”这个基本原则本身决定了它必须首要考虑多数群体的趋向和选择。这是很无奈的事情，我知道。但也希望你可以知道，我们在感受上始终与每一位读者在一起。《新京报》有一句口号是“我的纸里包着我的火”，谨此借来一用，与你共勉。希望你可以了解，我们虽然暂时放弃，但我们从没有忘记。

那天看电击（2005.02）时，大象的一番话差点没把我笑死——就是光环2一开始的介绍时，那先深沉后调皮的音调。他一直都这样吗?
（湖南常德 王翔君）

其实呢，他是不是一直这样，诸位读者应该很清楚啊，他在电击里都有怎样的表现大家不都看着呢吗。

当然了，这种就几个字，语调却拐了八个弯儿的情况是比较少见的，毕竟他的尾巴也不是总被人踩到的。他要平常也总这么说话谁也受不了吧。其实他生活中还是比较严肃的，当然了，前提是你不要逗他，要是跟他一开玩笑，他也就来劲了。

黑客帝国教育我们说 这世界充满了选择

有读者来信说想买16:9的电视，又不太清楚它适不适合玩游戏。其实呢，广义来说，只要是电视，都是可以用的，我的一个朋友前段时间找了台电视，连AV端子都没有，接RF射频线都玩得爽呢。据他说尤其是玩一些画面简单的老游戏时那感觉叫一个好啊，眼泪哗哗的。

当然了，不是谁都有他那种博爱到无所谓的态度，我们还是追求越华丽越好。现在游戏对应16:9的情况越来越多了，XB的基本都会对应，NGC上也有很多。我们都知道16:9的画面如果要放到4:3上显示就要上下加黑边，不然就变形。当然了，如果不喜欢有黑边也不想变形也有办法，那就是从左右裁掉……其实4:3的反过来拿到16:9上也就是类似的情况：要么变形、要么左右加黑边，要么……上下会被裁掉一些。现在16:9的电视在处理4:3的图像时都会让你选择的，看你可以接受哪一个了。



上图——4:3拿到16:9上，如果不想有黑边，那就只好变形了（图片出处：热血暴力电影《我和饿鱼的故事》）



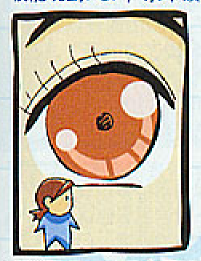
左图——如果不想变形，那就要加黑边（图片出处：青春校园剧《橘子爱苹果》）

Little Tips 在大家拿到这期杂志的时候，美版的生化4已经发售了。这是一款不容错过的游戏，如果你因为还顾为遥远的PS2版而在犹豫不决的话，个人觉得就太可惜喽，可以早这么多时间玩到多花钱也值了。

我们的期待，什么时候才来

终于等到PSP发售的那一天了，本以为可以第一时间入手的，结果发现游戏店里到处都没卖的！问BOSS为何？其答曰全世界就20万台，您想拿一台得5000块!5000块？买电脑呐?是不是真的这么难买到啊？人家NDS带卡才2000不到，如果真的想在最快的时间内买到比较合理价格的PSP要等到什么时候？各位小编有知道确切消息的请答复一下，免得等我到坟墓里还不知道什么时候能玩到PSP，永不瞑目咯……

（湖北武汉 熊错）



PSP到了我们国内经过八级商家的几手翻炒之后，价格会变得很惊人那是一定的事情了。其实目前价位大概会是一个怎样的级别，我们的电玩通上都已经有所说明了，如果非要现在入手又不想大出血的话，唯一的方法恐怕就是托在日本的朋友或者类似关系代买了。不过不是很多人都在日本有朋友的；再者就是，要是没有预订的话，就算有朋友恐怕也根本买不到了……

唔，我承认我基本是在说废话，大家可以华丽地扁我，不过扁了之后可以告诉大家，可以期待今年春季台湾版的PSP。那时无论货源还是运输等方面的问题都会得到很大程度上的缓解，这样到了内地的价格也会下降不少，相信那时大家就比较可以接受了吧。

然后谈到同NDS的价格对比问题呢，连人家厂商自己都说了，这是两个定位不同的东西，甚至不存在什么直接竞争。当然了，地球人都知道这后半句其实是废话，不过只有当实际的机体拿在手中的时候，你才会深切地感觉到这还真是两个有相当差异的东西。PSP定位于多媒体综合娱乐，成本造价是比较高的，其包含更多的时尚要素是毋庸置疑；而NDS从当初的设计来看还是相当单纯地着眼于游戏，而且硬件用材方面也是比较廉价的，所以二者的售价并不能单纯地从数字上作比较吧。

据支持的说法，不要轻信。可以明确地告诉你，出货会有一些问题，但绝对没有那么夸张。

有些PSP屏幕上是有坏点，不过客观地说，对于液晶屏的制作工艺而言，以及当前必然采用的流水线大批量生产的前提下，会有一定的差错率是必然的。就个人感觉来看，如果真要是不幸碰上了一两个坏点，也并不是那么要命的事，还是可以容忍的（别打扰我，我正在自我安慰呢，啊，多么蓝的天啊……），而且说老实话，真要是穷的话应该就不会去买PSP了吧。

听说PSP第一批货出现很大问题,是不是真的啊?我准备买PSP的,听到这个消息后就不敢了。我们可是穷啊,电软的姐姐哥哥们给我们一点答案啊!（合肥 章伟）

传闻而已，这就好像那天边的浮云一样……你听说的“出现很大问题”也只是一个没有任何确切证

当买电软成为一种习惯,那将是非常可怕的一件事。上次经过报刊亭,理所当然地掏出钱买下了最新一期的电软，乐呵呵地边看边回宿舍。可到门口的时候才发现，我没吃饭,而饭钱变成了手中的电软,自己的肚子不争气地叫了起来。麻烦木头跟上边商量商量,下次赠品送快餐一份，好不好？（广西南宁 非鱼）

走路看书是很影响安全的行为哦，这一点一定要提醒一下。一心不可二用，虽然这句话已经被老顽童、郭靖以及小龙女证明了没那么准确，不过毕竟我们普通人达不到那个境界不是？所以走路的时候还是要优先注意一下自己周围的交通情况。当然你应该是在校园里行走的，不过还是不要大意吧，我有过类似的惨痛经历，相信我，没错的（郑重提示：请不要在以后的来信中询问我到底是怎样的惨痛经历，我不会回答的，那真的是很丢脸的事）。

原来你不喜欢吃饺子啊？

你有打算给我留吗？

提起快餐，这是令我们编辑很郁闷的一件事。平时遇到加班的情况公司都会统一订快餐，那个东西贵就不说了(因为不是我们掏钱……)，最大的问题在于很难吃。当然它不是在所有的时候都难吃，要是它一直都不怎么样的话，很明显,除非我们为了证明自己是受虐狂才会坚持不懈地订它——偶尔人品爆发一次的话还是有好料的，但更多的时候我只觉得附赠的那包榨菜才是唯一的极品。这种给身心都带来了很大压力的食物我们怎么好意思再转嫁给读者呢?就让我们承担了吧。而且你住的又那么远，快餐送到的话估计也坏掉了。坏掉的食物绝对不能吃了，我有过类似的痛苦经历，相信我，没错的（郑重提示：请不要在以后的来信中询问我到底是怎样的痛苦经历，我不会回答的，那真的是很糟糕的回忆）。

体会 Taste

很想写信但一直没时间,不过看着电软心中总是有一种说不出的温馨。因为游戏我曾复读了一年,今年考到了西安。

最近下狠心买了台PS2，于是这一学期馒头成了我的忠实伴侣。但我不后悔，因为喜爱所以愿意为之付出，不过我也认识到了学业同样重要,因此想说:学习、游戏，两手抓两手都要硬。

以前觉得有台PS2很爽，可以想玩就玩。其实不然，很多时候还是只抱着那几个爱玩的游戏。但这也很惬意，游戏在精而不在多。好游戏让人回味不已，烂游戏则让人不屑一顾。玩自己最爱的游戏才是王道！

（陕西西安 尚冰）

忠言 Critics

大家好啊，我是一个老软饭了，从94年到现在，将来也会一直支持下去。

我把电软看做我的朋友,我们是一起成长起来的。从黑白到彩色，从街机到家用，由偷偷摸摸到光明正大,我们这一代人是背着“洪水猛兽”的名字一路玩过来的。值得欣慰的是，现在我们看到的是希望，是不断的进步。

我们这种人不会说PS2好还是XBOX强,也不关心PSP和NDS到底谁会笑到最后,因为我们不是以单纯拥护某个平台为乐,我们爱的是游戏,从任何平台上都可以获得乐趣。因为经历了很多,所以应该学会宽容。

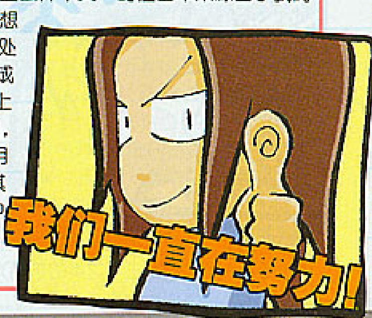
要说给你们的建议嘛，我相信你们可以做得比现在更好。不要满足于现在，不要像任天堂那样，做了那么长时间，赢过几次就有些不思进取，才让别人有机会打个被动。我不希望你们变成世嘉,留给我们的只有回忆，现在还靠面子活。忠言逆耳，感谢听完。

还有你们有过一个叫“看上去并不美”的栏目，介绍不太受我们注目的游戏，我很希望把那个做大，这可以让我们了解更多的游戏。有很多人都是虽然不玩也都想看看的，毕竟我们不可能什么都玩，也不是说都喜欢“大餐”。我们买杂志就是想知道一些我们不了解的、没见过的。

好了，不说了，还是那句话，你们可以比现在做的更好。我们看着你！（辽宁沈阳 李智博）

这种不被平台或厂商羁绊住的态度其实才是最放得开的心态，可以令自己更充分地投入到游戏本身中去。没有比令自己快乐更重要的事了。

那个“看上去并不美”的栏目本来源自于我们的一个突发想法，其实当时处理得还不够成熟。但实际上它并没有消失，它的一些功用我们已经在其它一些栏目中体现出来了，比如铁板烧。



勇敢的少年啊 快去创造奇迹

嗯哼，广告时间……STOP，先别急着要打我，这个所谓的广告我们反而是要送钱出去的哦。

“修罗殿”的宗旨是一个展示至高至极的真正游戏硬派所在。不过栏目开张几期以来，比较遗憾地看到投稿都不是很踊跃（荇菜痛苦中）。为什么呢？是不好意思吗，还是谦虚，还是觉得成绩拿不出手？



看到国内外那么多“高高在上”的游戏成绩，各位蛰伏在民间的高手难道没有心生一种“灭掉它”的豪情壮志吗？难道没有一种在玩友间“扬名立万”的向往吗？

这个栏目没有广大玩友的支持是做不好的，而同样的，我们对为此付出了劳动和精力的达人也是有着丰厚的回报。登上了每期“修罗殿”首位的玩家可是会得到超值大赏的哦。只要一篇一页左右，有内容、有见地的文字，就会有500元的超值奖励哦。

具体细节在修罗殿那边自有详细的“江湖召集令”会加以说明。只不过我想恐怕会有人忽略掉（荇菜继续痛苦中：你还说！）于是自做主张地在家里再帮他宣传一下。电软就在远方呼唤你，勇敢的少年啊，快来创造奇迹！

Little Tips 有人留言问家里怎么没有论坛呀……难道之前大家对我们的信息都没有留意吗，我们的网络社区已经开通好一段时间了：http://www.magiczone.cn 次世代联盟旗下的所有刊物都包含在其中哦。

木头 叶子 WOOD&LEAF

那山，那水，和那不吉利的象

木头的憨厚

小夜子，给阎家写信的开头都只是称呼木木，这对于你这个现任掌门的确不是件好事。大家要给小夜（虽然我肯定比你年轻，不过你就忍耐一下吧，老夜也不怎么好听哈）点儿面子啊。看了你主持那么多期阎家，我就出来正式支持你一下下吧！加油！ （广西钦州 衰神精英）

这个……我该怎么说呢，首先真的要谢谢你对我的支持和鼓励，很多时候我的信心就是从大家的言语中得来。拜谢了。

不过我确实还远远没到主持“那么多期”阎家的地步吧，算上这期，才是正式的第四期吧。路还长着呢，我肯定还会有很多不足会陆续暴露出来。也许你觉得我现在的风格还可以接受，那也不要随意赞许，因为我这个人其实一听好话就容易晕，弄不好还会飘飘然，索以你看我线在都开便打错别字了……多提意见吧，多和我们的家、我们的杂志交流，那小夜子就已经心满意足了。

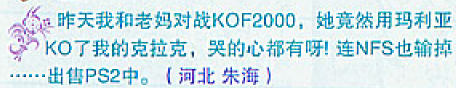
而且“家”是杂志的一部分，我只是算露脸端出来跟大家说话罢了，请不要忘记这四页背后所有辛勤工作的电软编辑。

至于很多来信都先称呼木头的事情，我从来没有介意过啊，因为木头是我的偶像，能经常看到偶像的名字我其实是很激动地。而且就像此前强调过的，木头他一直也都在阎家，拜托一些读者不要再用“不在了”或者“没了”来形容……相信我，他真的好好儿的，就坐在我对面呢。

不过确立一些我自己的风格和形象也是应该的，毕竟很多时候是我在跟大家做比较直接的交流吗。所以莫不如就记住“木头和叶子”这样一个组合吧：风林－木木－木头，唯夜－小夜子－叶子。其实这是一位美编的灵感，她在排版的时候就直接把关于我的一些图片起名成了“叶子”，在有些好笑之余我突然觉得这同木头还蛮搭配的，也好，省得他总因为被说成是植物而郁闷，那就两个一起当植物人吧……

叶子的轻灵

还有就是，我们的家是没有家长的，也没有什么“掌门”。我知道一些读者来信这么说只是习惯，或者是一种随意的称谓，但我一直都在努力营造的是，大家都是平等的“家人”这种感觉。把我说成家长……我、我还年轻啊，你怎么知道我就比你大呢？叫我小夜子就好了，“老夜”果然是可以让人冬天里流汗、夏天里打冷战的称谓啊。



昨天我和老妈对战KOF2000，她竟然用玛利亚KO了我的克拉克，哭的心都有呀！连NFS也输掉……出售PS2中。（河北 朱海）

这位读者的原话如此，我可没有打错哦。不过KOF系列里面，没有叫“玛利亚”的人物吧，应该是Mary（玛丽）吧。2000这一作的话，按我个人的观点看来，是在99里得有些畏首畏尾地、实验性地引入“援护”概念后，突然就又走入了另一个极端——援护几乎可以说是有些放肆地被滥用。爽快之余，平衡性和严谨性未免很受影响。你妈妈用Mary赢了你的Clark，更令人关心的是她援护用的是谁啊？

其实输赢不论，你家里可以有这么一种令人羡慕的游戏氛围，真的就够很多人流口水啦。我小的时候家里管得比较严，只能是对着别人家的游戏留口水，然后记不清是哪一年的春节了，我从家里的床底下竟然翻出来一台崭新的FC（当然也可能是SFC，我已经记不清它的长相了，甚至也有可能就是一个“小霸王”之类的东西）。天知道当时对游戏的态度一向比较坚决的父母怎么会买了这么个东西放到床下，别笑话我，我当时还真的怀疑过原来阴暗的地方不只会生蘑菇，还会长游戏机。



不管怎么说，从那时开始我同游戏有了规模意义上的初次接触，使我惊讶的是当时竟然还配有一把光枪，于是我就开始整天地玩打鸭子，并整天地被那只狗嘲笑……现在看来很有些无聊吧？但这就是我曾经的真实游戏生活，我想我应该很珍视地把它包好，放进自己的回忆中去。而朱海读者，你也应该珍惜你现在的环境哦，我现在想让老妈陪我打游戏还不可能呢——虽然她也开始接受游戏了，不过一般只限于用我的电脑玩扑克接龙……

这就是所谓人穷志短吗

风林，听说生化4也将会有XBOX版的，这是真的吗？（广西柳州 阿华）

这个可以说是比较早的传闻了。在当初C社宣布生化4将会移植给PS2的时候，从民间到业界涌起了种种对于CAPCOM诸如怀疑、失望、不满的情绪，在这种背景下，出现这么一个传闻也就可以想象了。不过这个说法没有任何官方的证实，在民间也没了下文，只是一个谣传而已。不过说老实话，按CAPCOM最近这种“穷疯了”的表现来看，真的难保它下一步会做出什么样的决定来。最近又有它将和NAMCO合并的传闻出现，真的是世事沧桑啊。

风格 Style

唯夜主持的家很不错，既幽默也不失让人深思的东西。只是过于贫嘴了，没有风林稳重的感觉。不过还是很不错的。（江苏常州 穆欣）

这就是了，小夜子要的就是这种直接的批评，有什么看法和感受都请及时反馈回来让我知道。虽然一直在努力自我约束和调整，但毕竟读者的直接意见才会给我更明确的方向性指示。不过你的要求也令我有些苦恼啊：既要幽默又不能贫嘴，既觉得不够稳重又说“还不错”……唔，这个“度”到底该怎么把握呢？看来还需要一些时间来体会和拿捏。

不过说到文风问题，其实上一期中我就已经有检讨了，不是说了自己只会写两种文字吗，简单概括起来就是要么煽情要么恶搞，非极端的手法很贫瘠——看来我还要向鲁迅先生多多学习，他老人家不是还说过“在我的后园，可以看见墙外有两株树，一株是枣树，还有一株也是枣树。”这句话实在经典，现在还经常在各处被引用。什么时候我要是能修炼到他那种程度就好了。能有几成功力就可以，不敢奢求更多。

被放鸽子的无奈

其实想想自己关于游戏方面的生活，最近还是挺倒霉的。

虽然我的英语比日语好，不过玩起游戏来倒基本没怎么在意过这个语言问题，尤其是RPG，日语的我也玩得津津有味，真的不知道是为什么。

不过有一个游戏，我真的认为一定要玩它的美版，不然将失去很多味道——Wild Arms系列。倒不只是哪种语言对我来说更容易看懂的问题，更重要的是，那种苍凉荒野的意境，非美版的话真的将大打折扣。对于1代的重制版“Wild Arms Alter Code：F”也一样，我在苦等了近一年的美版却杳无消息后终于忍不住了，托朋友去买了一张日版正品回来，然后就在自己练级练得正开心的时候，它的美版公布了……2005年2月19号发售，我的命好苦啊。



软件如此，硬件也一样。当初同样是在我对自己的老PS2频繁罢工忍无可忍的情况下，托木头找人买了黑色半透明的50000型——很漂亮是吧？然后就在我还没把它捂热，游戏打了没3个小时的时候，迷你型PS2就出了，而且一上来卖得就很便宜……我当时发怔地看着木头，他也直盯着我，然后说：“你要真想得慌，用那台50000砸我吧，然后顺便就给我得了。”

Little Tips 1月27号是一个游戏大型轰炸的日子，众多醒目作品粉墨登场，比如SE的“异兽传说”、NAMCO的“死亡淡入 铁拳尼娜”、ATLUS的“数码恶魔传说2”以及CAPCOM的日版生化4，好戏连连。

熟悉 Familiar

前些日子，中央电视台第10频道播出的“人物”节目中讲述的是吴连枝，竟然风兄也在镜头中出现了。现在您也是中国的一大名人了(13亿的受众啊)，不过我没有想到你们和央视用的竟是同样的录像资料。（湖北武汉uike）



哪个节目也不会全国人民同时都在看吧，13亿的受众实在是夸张了；而且现在咱老百姓出现在电视节目里也是稀松平常的事了，应该泰然处之吗。眼下很多节目也都会随机现场采访行人和市民，那种时候谁都有可能出现在镜头前呢。说不定哪一天我们就又看见一个扎着辫子、一脸福相（当然这个你有可能看不见，因为也许会被打上马赛克），抽着鼻子走在寒风中的人被拽到镜头前。

不过我不太明白你怎么会认为我们和央视用的是同样的素材和资料呢？只是两边拍的都是同一个题材罢了：同样的现场、同样的人，这个谁去拍也改变不了，你不会因为这个就产生了错觉吧？不过那天木头所处的位置确实很赞，从画面上看就在铃木裕和吴连枝的中间，拿大象的话来说就是，“只要那两人一拥抱，就把他挡上了；然后两人一分开，他就在中间左顾右盼地出现了，也不知道在看什么。”那天的木头是在等候着采访以及合影，估计心情很激动吧。

有的时候真的很想就这样消失掉，遁于夜色之中。这世界让人感觉太忙太累，有时面对层层叠叠的压力，却时常连个发泄口也找不到。我们都是现代的忍者，忍受着烦躁和无奈，不过什么时候才有忍者的轻灵和飘逸呢？

再看，再看吃掉你哦！

无论怎么劝我爸妈，他们都不同意给我买PS2，也许是因为我现在才上高一吧，可我已舍不得电软了啊，可又不能不学。我该怎么办，只要你们编辑一句话，我绝对好好学！（安徽蚌埠市 颜心月影）

呃，我们的杂志并不是要办成一种跟学业相抵触或矛盾的关系吧？你又何必把这二者分得这么清呢。娱乐，是学习之余一种休闲和调剂的手段；而游戏，则是娱乐的方式之一，仅此而已。如果你确实觉得难以把握的话，那一定要以学业为重，因为现实如此，只有目前的坚持和付出，才有以后尽情游戏的资本。

还有就是，你的人生是你自己的，虽然有时可能需要别人推一把来作为动力，但最后需要你自己去思考，自己去决定。千万不要只是因为我们这样说了，你才好好学；你必须为自己的决定做好心理准备以及负起责任来，不要依赖于外界，也不要推卸给外界。

2005年第2期电软的印刷质量实在不敢恭维，拿着书津津有味地看着看着，却发现手上多了些油印，满手都是啊（气愤中），希望能够改进印刷质量。

还有就是挑错啦：电玩通B2版的广告对洛克人的简介中的“切勿”写成“切务”了。另外说一句啊，P107飞月的兔子装很可爱啊！P109唯夜的画像真的很淑女啊！（河北石家庄 TIDUS）

这位读者也好认真，连广告都仔仔细细地看了，要再次感谢一下你的热情了。

说到这个印刷质量问题，其实我们也是有些意见的。不知大家注意到了没有，有些页上的颜色是失真的，令人感觉不舒服。其实我们先期在制作的时候曾经都很用心地调校了颜色，但通过印刷厂后每个人拿在手里就不是那么回事，这个我们也比较郁闷，目前正在探讨改进中。不过编辑毕竟不是印刷机啊，印刷过程中是否会出现一些问题于杂志社这方面来说确实做不到100%的保证，只能说我们充分做好自己的工作后再与外界尽量协调，这个希望大家能够体谅。要不，哪位赞助几根儿皮鞭，我们以飞月为首（女王？）跑到印厂当督工去？

开玩笑啦，不过至于你说的油印过多，这个问题我们都没有遇到过哎，看来你那个是珍品，一定要收藏。

飞月的兔子装是很可爱，不过关于我的画像……本来一直是希望画成那种有些中性的感觉的，那幅图是为了配合那个忧郁的表情而已，淑女的是图，不是我哦。

^#^#$^
@*&#%
$$^Q

回家 Going Home

我在梅县一个比较偏远的地方读书，在这里连一本游戏杂志都看不到，真是可怜啊。第一次给闽家写信，很激动的说！我在来校读书之前已订购了半年的杂志，现在真想回家啊，捧起电软，感觉是幸福和温暖的。风林加油！我会继续支持电软的，各位小编也要注意身体喔。（梅州 李丹）

过年的时候你一定会回家吧？要不要现在对你说上一声新春快乐呢——因为说得太早就没有气氛了，不过也许你就正在节日的喜庆中翻看我们的杂志，诚挚地希望在你感受着这一期期电软的同时，我们的祝福也会送达你的身边。

通假字也是一种生活态度

幕末的那个到底是新啥组？以前总是很模糊，曾以为是“撰”，不过在一些地方也看到写成“选”，在电软上也写成了“选”。到底是哪个呢，难道它们是通假字？

以前读文章从不看作者，偶然间重翻2004年第9期，总第132期时，发现有两篇攻略的作者都是无无，难道众小编是从投稿时就开始培养的？（天津 申璋）

其实呢，应该说“选”和“撰”都没错，因为从现在日本那边存有的近藤勇与土方岁三之间通信的原件来看，他们在信中提到自己的组织时，就是“选”、“撰”二字都有用到……人家正副组长自己都这么说了，我们也就坦然受之吧。我个人比较习惯说成“新撰组”啦，因为感觉发音比较舒服。当然了，实际人家日语里不会这么读的。

读文章不看作者这个习惯可不好，最起码也要对别人的劳动成果有所尊重啊。无无辛苦写的东西现在才注意到他是作者吗，该打。不过你看到他写那攻略的时候，他就已经是编辑了，只不过那时主要是在后面勤勉地负责攻略，比较默默无闻而已。

闽家好像……好像不够乱了啦，哈哈。还有唯夜，现在是冬天，拜托不要把BAR的颜色搞得那么“冻人”。能不能找些边边角角写一些知名游戏制作人的日文名写法及发音，千万要加上这一条呀，比如宫本茂的日文名到底怎么写啊？(甘肃兰州 王海涛)

“乱”不是我的风格，一样东西，不是总能够照顾到所有人的。变化是绝对的，我们都要学会去适应，是不是？不过你说BAR的颜色……真的很冷色调吗？不会吧，我在家里穿着睡衣看也不觉得冷啊。

应你的要求，在这个“边边角角”就列出宫本茂名字的字母拼法：Miyamoto Shigeru 其发音呢，用汉字标注就是“米压摩托 洗该鲁”，很好听吧……

我的黑夜比白天长

很长时间没病过了，那天终于病了。从早上醒来的时候就觉得眼睛难受，看任何东西的时间不能超过3秒钟，否则就有一种压迫性的剧痛。于是只好闭眼，但其实闭着也不舒服，那种不适的感觉始终存在。

于是我开始咬牙切齿地在床上翻滚，这期间我竟然还很高尚地想到了公司没做完的东西怎么办。但我知道如果这个样子闭着眼睛冲到马路上去，自己先去的地方肯定是急救病房而不是杂志社。

那还能怎么办，只好告假在床上睡觉，因为除此之外也干不了别的事情，难道闭着眼睛躺在床上唱歌吗？那看起来一定是很恐怖，我对自己说。

一天就这么昏昏沉沉地睡过去了，我越来越睡不着，眼睛也越来越疼。老妈说这种神经性的疼痛时脑子千万不要再想别的事情了，而我却继续高尚地为一些事情烦恼着……到了晚上我终于领悟了，以前自己有头晕头疼到不行的时候，最后吐一场就会舒服下来，于是决定这次也如法炮制。

在搜肠刮肚地酝酿了一番情绪后我就跑进了卫生间，涕泪横流之后自己居然又很高尚地看了一眼——怎么有红色的血丝？！

“老妈，我好像吐血了啦！”

老妈进来看了一眼后很镇定地说：“你昨天吃的西红柿。”

当然这个呕吐还是没能解决问题，在又迷糊了一个晚上之后我还是去了医院。“用眼过度，累的。”神经内科的医生问清情况后下了如此结论。

后来我去上班，同事都问你昨天怎么啦，得了什么病？我只好说，我得的是神经病。



神游版NDS在中国大陆的登场是已成定局的事了，就差官方公布一个正式发售日了。也许大家在拿到这本书的时候，行货NDS也就要来到我们身边了。此前一直关心行货NDS的朋友们不必再有疑问了。 **Little Tips**

龙哥热线

包打听 包回答

专治各种疑难杂症

HAPPY GAME

HAPPY LIFE

N久之前就开始期待星爷的“功夫”，上期截稿之后编辑部一干人等集体去西单瞻仰了一番本作的首映，之后众人全都给感动到无语——当然不排除其中相当一部分人实际上是由于被北京寒冬的深夜“感冻”的缘故。本作给人的感觉和星爷之前的风格完全不同，尤其是其出场时的那句“还踢球?!”更是充分显露了星爷想要完全超越“少林足球”的雄心，事实上本作也当之无愧的做到了。“功夫”不固步自封、不断进取的超越精神不正也是电软和小编们所需要的吗？以前两期的改版为契机，希望我们能在2005年给大家带来全新的感觉。——摘自街头地摊两分钱一本的《如来龙爪》。

□责编/不正常人类研究中心王牌被研究人员 龙哥

玩家问题大串烧

硬件 Q 最近我有意入手索尼前段时间推出的7万迷你型PS2，因为它外形实在是太时髦了！和PS2完全相同的性能，体积却缩小了这么多，的确非常吸引人。在此我有问题要向龙哥请教：就是7万型的PS2都是哪里生产的？听说游戏店已经可以有对应7万型的芯片了，不知道其使用效果怎么样？还有就是主机的散热性能怎么样，会不会烧机？

（湖北武汉 风魔小次郎）

其实就我国玩家而言，如果不是为了收藏的话，购买7万型PS2还不如之前的型号性价比高。虽然性能方面完全一样，不过体积的缩小必须是以牺牲部分功能为代价的。比如不能安装硬盘、散热性能太差以及改机芯片的安装等等。7万系列的PS2都是在我国大陆生产的，12月初的时候为了缓解美国市场主机缺货的现象，索尼曾经用飞机从我国的生产工厂直接将产品空运过去。目前游戏店中给7万PS2安装的芯片主要是NH9与美赛亚3.7两种，尽管两者都针对新型号改良了过热保护电路，不过从实际使用效果来看，仍然还有不小的缺陷。主机本来的散热问题再给改机芯片这么一雪上加霜，使得烧机的可能进一步“普及”。安全起见，最好不要连续游戏1个半小时以上——好在如今还是冬天；另外，运行某些游戏（主要是指D版）也有可能导致烧机！切记切记……

硬件 Q 1、小弟特LIKE PS2，打算寒假买一台，所以这几天去有了PS2的朋友家先找了找感觉。可是每次打PS2不到十几分钟就会感觉头痛、眩晕、想吐！（除了足球游戏）！我也不知怎么回事。这下我连买不买PS2都无法做出决定了。XBOX上会出现这种现象吗？为什么会出现这一现象？有什么好的方法解决吗？2、PS2 50009是行货机，那50000、50001、50002……这些机型难道都是水货啊？如果是水货那又如何定意呢？（因为有些朋友说水货是指走私货，又有些说是指假货）笑！这个问题也许有点傻，不过还望龙哥回答一下。

（你的“饭斯”：大炜）

1、除了足球之外的所有PS2游戏您玩着都觉得头晕?!我只听说过有人玩FPS游戏时会出现您所说的状况，那是因为与对3D游戏的不适应以及丢帧等原因有关；玩普通游戏出现您这样的情形还真是不多见。建议您在多“适应”几天试试，如果实在不行的话，还是放弃好了——当然如果您不介意只在PS2上玩2D游戏的话同样还是可以考虑的。晕游戏与主机无关。2、简单来讲，水货就是走私货，能在我国买到的所有PS2主机，除了50009之外，其余都是水货。

游戏 Q 1、最近SNKPLAYMORE有什么新动向？会不会在街机上推出《月华剑士》的续作？2、SNK新世纪乐曲杂技团有没有推出过《幕末浪漫·月华剑士》（非月华2）的游戏原声CD？如有，请问哪里有卖？3、香织哪一年的生日？她和紫镜、小次郎的关系是什么？最后祝新年快乐！

（重庆 右京·紫迦）

1、正好最近就有这么一款，其已经于12月22日推出了“格斗之王94 RE-BOUT”。虽然是一款N老的作品，不过重新制作后的感觉还是不错的，即使仅仅是为了收藏纪念，入手的理由也已足够了。月华剑士暂时还没有新作情报公布，在SNKPLAYMORE冷饭尚且越炒越没人理的条件下，对厂商而言，要想再推出一款全新的作品需要相当的魄力；2、我只听说过其推出的KOF99原声CD，幕末浪漫的话还真没这方面的消息；3、真田香织是真田小次郎的妹妹，其兄长小次郎在追击逃离新撰组的紫镜时反为其所杀，后来就由其妹妹香织所顶替。PS版的1代中，小次郎是作为隐藏人物出场的，如果您也有玩过的话，就会发现两者的声优很明显是两个人。

硬件 Q 龙哥，你好。我今年暑假买了台PS2，是50001型的，现在有几个问题想请教一下：1、当时我原本想拿50007型，但BOSS说50007型光头不好配，让我拿50001型，说他们卖的最好的就是50001。不过我看他们登的广告也只有39001和50001型，那我买50001型会否受骗？2、我买了一个转压器，还需再买什么电源吗？3、能否推荐几款最近发售，上手度容易且耐玩性好的ACT游戏；4、KOEI今年除了《战国无双·猛将传》之外还会推出新作吗？真三国无双系列中哪几款比较好玩？5、我玩PS2游戏光盘是买的D盘，但是BOSS说还有什么精装版，这种东东是否比一般的好些？ （新疆 李新元）

1、很明显，BOSS之所以如此说是因为其库存中没有07了，只好找个借口卖01给您了。从性能上来讲，01绝对不会比07差，这点还请您尽管放心；2、……其实那根电源线就相当于电源了，只不过因为美版机器和我国的标准电压上的不同，所以需要转压器进行调节。不会是从暑假到现在您PS2买了这么久都还没玩过吧？3、说到最近的优秀动作游戏自然是首推“幻侠乔伊2”了，整体感觉和1代差不多，打起来很爽快！奇怪的是，这么棒的游戏在日本的销量居然惨不忍睹——不过咱不以销量论英雄，是好游戏可就别错过了；4、PSP版不是刚推出吗？不过质量可真不怎么样。倒是明年2月份的真354颇为值得期待，在此之前，您就拿353顶着先吧；5、两者本质上都是D，质量上没有什么太大的区别，除了外包装的华丽程度之外，剩下的差不多也就是一块与一块五毛大洋的DVD空白刻录盘质量上的差异而已了。

周边 Q 前两天终于在我们这里的游戏店看到PSP的实物了，看着BOSS将其拿在手里反复摆弄，真是羡慕的要死！尤其是其超大的屏幕，简直是绝了！不过我也有一个疑问，PSP不像NDS那样是翻盖式设计，这样的话其娇嫩的液晶屏岂不是很容易划伤？龙哥有没有好的办法？——总有一天我会入手PSP的！ （上海 山背饭）

其实豪华版套装里的PSP保护套做工不错，对屏幕的保护能起到不小的作用。如果购买的是普通版PSP的话，目前比较可行的办法就只能是加贴保护膜了。虽然像HORI、CYBER等几家老牌日本主机周边厂商生产的PSP保护膜都不错，不过目前在我国能买到的多是咱们自制的“土特产”。龙哥就亲眼见过加装了国产保护膜后的PSP实际显示效果，还真是受了不小的打击。拜托：就算是为了赚钱，起码也得拿出点诚意来吧？

暴发户是这样炼成的

游戏 Q 龙哥，你好。最近我在玩DQ8，刚刚把龙骨迷宫那处情节打完。之后回到ベルガラック，两兄妹给了我600枚硬币，终于可以去赌场玩了。不过我去兑奖处看了一下，其中最好的爆裂金属盔甲要5万枚硬币才能换一套，女主角洁西卡的那把鞭子更是要20万硬币……凭我手头区区600枚硬币到底要在里面耗到什么时候才行啊？那些装备实在是太强了，我非常想要，请龙哥一定要帮帮忙，给在下指条明路，拜托了！ （湖南 赌徒甲）

如果您有玩过4代的话，应该还记得其中赌场的换币专用密码：838861！——当然，在本作中完全无用……开个玩笑。其实赚硬币的过程并非您想象中的那么困难，除了运气之外，关键还是步骤的选择。一开始只有600枚硬币的情况下建议去10枚为起点的蓝色老虎机，每次都押满，中了200枚以上就回去记录。攒足2000枚以后去押100枚的红色老虎机，同样每次都押满，运气好的话中个1万枚以上就回去记录……只要有1万5左右的资本就可以一直赌下去了，基本上在中大奖之前是不会把本输光的。接下来你要做的就是找个舒服的地方摆个舒服的姿势不停的赌，除非中200X以上的奖，否则不用去记录。龙哥曾经在短短1个半小时之内从白手起家到净赚44万，期间中了3次1000X的777和若干次500X及200X，最后一次中完头奖之后，愣是眼睁睁的看着10万枚硬币一枚一枚“咣当咣当”的计数完毕，耗费掉了另外1个半小时——这就是俗称的典型暴发户心态。

硬件 Q 我是一名热心读者，上次提问的“变身”问题，你作了详尽的回答，我万分感谢。这次来信我又想问一些与GBASP有关的问题，最近买了一台二手SP，外屏有点磨损，屏内有灰尘，我想彻底处理一下，换个壳，清洁一下机器内部。不过我看一些杂志（掌机迷）说换壳对SP不好，对L、R二键有不良影响，我想问一下出现这种情况的原因是什么？前几天邮购了700毫安SP锂电，38元，够便宜的，请问700毫安能用多久？《马里奥赛车A》是自动记录么？我的电池有电但每次开机成绩却归为原始，“S”杯每次都得重跑前四个杯，好麻烦，另外去菜单第三个选项是干什么用的，好像注册一些东西，我看懂了一点，但最后总报10000错误，这与记录保存有关系吗？我想在跑出好成绩后记录自己的昵称，有办法吗？以上问题恳请回答，万分感谢。 （李响）

因为更换SP外壳在安装时，对这两个位置处理的手法要求比较高，一个不小心就有可能造成安装好以后两健的位置偏差，导致出现按键不灵的情况。SP原装电池就是650毫安，700毫安的组装货您要求也别太高，拿它当普通锂电池使就成。“马里奥赛车A”

是自动记录的，之所以会出现“每次开机成绩却归为原始，S杯每次都得重跑前四个杯”的情况正是因为电池没电了。第三个选项是用来去官方网站传成绩的，不过需要您使用正版卡带才行。

周边 Q 看了上期电软的游戏新闻眼栏目中报道的即将发售的SP专用SD卡AV PLAYER，我正好有一台SP。从报道上看它的性能好像还是很强的，可惜只能在网上购买，不知道到时候在我国能买到这个东东吗？龙哥你有什么看法？

（河北郑州 掌机饭）

只要有需求且出得起价，就没有JS们弄不到的东西，这点您放心。不过龙哥倒是认为对其不必抱太大的期望，毕竟SP的性能和屏幕在那摆着呢。尤其是在见识过PSP的超大屏幕以及影片播放功能之后，差距实在是太明显了……任天堂推出这个软件，顶多也就是给拥有SP的玩家一点安慰感而已了。


1、我的PS2才买两个月，最近发现不对，刚买回来时候我就发现记忆卡插口有点松，没太注意。现在插记忆卡的时候，总要弄好几次才能读出来。机器别的问题都没有，您看我是不是买到的翻新机？2、最近玩《皇牌空战5》玩得很爽，想试试用飞行摇杆的感觉，龙哥能否推荐一个好点的飞行摇杆，价格没关系，反正快过年了，钱是有的；3、接上，《皇牌空战5》的攻略分析什么时能再有点吗？12月号和1月号的没看够，比如战机性能啊还有武器什么的，再写点吧，谢；4、听说新的AR出了，大陆现在有吗？

（辽宁盘锦 曹申）

1、未必，出现这种情况主要是拆机后重新安装外壳时没有安装好。如果您的机器是改过之后的也有可能出现所说的情形，建议拿回游戏店让BOSS再装一次。拆机时注意看内部，尤其是风扇处有多少灰尘，如果灰尘较多的话则基本上可以确定是翻新机了（除非这两个月来您完全不注意主机的日常保养）。2、如果手头富裕的话，龙哥推荐购买日本Hori公司去年推出的Flightstick 2，折合成人民币大概在1100元左右……手感不错，尤其是对AC5的专门震动支持，正好合您胃口；3、这得看其他玩家的“声援”程度了；4、ARMAX EVO是系列最新版本，不知您指的是不是这个？


前不久我让朋友帮忙给自己的XBOX换了一个120G的大硬盘，可是却不能使用G盘，F盘倒是有100多G。听网上有人说G盘是可以使用的，请问龙哥我该怎么做才能使用G盘？是我的XBOX有问题还是在设置上出现了什么差错？

（江苏无锡 真·隼龙）

其实这个问题非常简单，出现您说的这种情况一般都是XBOX硬盘容量的原因，也就是说您的大硬盘还不够“大”。要想使用XBOX上的G盘硬盘最低容量得达到137G左右，如果确实有这个需要的话，建议您再更换一个160G的硬盘。


你好！我的PS2（50001型）在读了一张刻伤很厉害的盘后就死机了，后来读什么盘都无法进入游戏，但光头有正常读盘，进入“BROWSER”后要么显“READING DISC”（无休止地）；要么在显示“READING DISK”后显示“DISK READ ERROR”。请问龙哥我的PS2出了什么问题，是不是烧机了？另外问一下龙哥，第三方厂商（如HORI，FUJIW ORK等）生产的PS2记忆卡与原装的在性能和质量上有何不同？价格大约是多少？请龙哥一定要回答我的问题。

（顾鑫磊）

与烧机无关，如果会自己动手拆机的话，建议您检查一下连接光驱的数据线是否松动或者损坏。如果不是数据线的问题的话，则很有可能是光驱坏了。如果是后者，您就只好去游戏店找JS换个光驱了。注意，您的PS2光驱虽然坏了，但光头仍然是好的，所以价钱上可别给JS宰太狠了。第三方厂商与索尼原厂生产的记忆卡在容量与性能上没有任何差异。只需注意索尼原厂生产的记忆卡在正式使用前需要格式化一次，而其余厂商生产的记忆卡则无需这一步骤。各种“限定版记忆卡”一般也就比普通的贵上二、三十元左右而已，价格上还是可以接受的。

坏点，今天你扩散了没有？

Q1 前段时间听说有的小神游SP上有坏点，之后是NDS（好像编辑部的小沛就中招了），之后似乎连索尼的掌机新贵PSP都不能幸免。现在连买台掌机也都得提心吊胆了。请问坏点到底是什么东东啊？有没有关于坏点的合格标准呢？

液晶上的某个像素点长亮、长暗或者显示不正确的颜色，即无法控制的时候，即可认为是坏点。坏点大概可以分为两类：暗（黑）点和亮（白）点。在暗坏点的情况下，无论屏幕显示内容如何变化也无法显示其中的“黑点”，而亮点则是开机后就一直显示在屏幕上。一旦出现了这些坏点，无论显示屏所显示出来的图像如何，其上的某一点永远都是显示同一种颜色，而且这些“坏点”是无法维修的，只有更换整个显示屏才能解决问题。在我国，只要是坏点在3个以内的液晶显示器都被定义为合格的产品。不过全球各地对坏点定义等级的标准是不同的：即使同样都是被评定为A级的包含液晶显示屏的产品，其坏点的数量也有可能会相差很多。比如，日本标准是以3个坏点以下为A级合格，韩国标准是以5个坏点以下为A级合格，而台湾标准则以8个坏点以下为A级合格。因此，不管是小神游SP、NDS还是PSP，只要其单件商品的液晶屏上的坏点小于3个就都算是合格品。但是拿大型显示器的标准来定义掌机显然有不妥之处。

Q2 似乎液晶屏的产品都难免会出现坏点，只不过是概率问题了。可是为什么液晶显示屏上就会出现坏点呢？影响坏点产生概率的因素到底有哪些？坏点是否全都是“先天性残疾”，与我们的“后天”保养有关吗？

由于液晶面板是由众多的显示点所组成（即俗称的像素），并且是靠每个显示点上的液晶材料在电信号控制下改变光的折射率成像的。咱们举个拿PSP举个例子：PSP液晶屏幕的分辨率是480X272，也就是说这么小一块液晶屏上有130560个显示点，如此数目众多的点是很难完全保证没有坏点的。所以这个问题……就像是改机PS2就有可能读不出碟、微软的WINDOWS就有可能蓝屏一样，总有犯错误的时候嘛。坏点的产生原因，除了制造工艺上面的原因，高压静电等人为因素也会使其永久破坏。不过总的来讲，制造工艺越先进，坏点的出现概率也就越低：这也正是在日本制造的PSP坏点率比“MADE IN CHINA”的NDS低上许多的一大原因。

Q3 既然如此，那么请问是不是只要采用的是液晶屏就都有可能出现坏点？或者说只有液晶屏才有可能出现坏点？

事实上“坏点”情况并非液晶屏的专利，其他显示设备也都有“中奖”的可能。比如等离子、CCD等用数字方式工作的部件，也一样有可能出现坏点。坏点问题由来已久，我们大部分普通玩家之所以到现在才开始关注它，一是因为之前的游戏生涯中与其接触的机会不多，另外一点则需要“归功于”这次的掌机大战了。能在游戏之余，多学点东西总不会有坏处。

Q4 坏点会不会影响到显示效果呢？如果会，程度严重吗？尤其是PSP这种以画面等性能为主要卖点的时尚掌机，会不会影响很大？

一般情况下，只要坏点数目在正常以下是不会影响到实际游戏效果的。不过话虽如此，看见屏幕上有这么一个或几个坏点，心里终归是不舒服的吧？在边上或者角落里也就罢了，如果在屏幕当中出现一个永久性亮点，感觉就像抽水马桶没冲干净一样……何况，甭说现在是天价的PSP，即使是相对低廉许多的NDS，暂时也是我国很多玩家可望而不可及的。捧着攒了N久省吃俭用的银子，换回来的却是一台“问题”掌机，搁谁也开心不起来。

Q5 最近还听说坏点会扩散？请问这种说法不会是真的吧？如果真是如此的话，那岂不是很可怕？

……又不是癌细胞，怎么会随便扩散？所以请尽管放心，“坏点扩散论”可以完全忽略掉了。这次坏点问答集的标题就是编辑部内的这帮性格恶劣的“热心肠”小编们最近对小沛的纯恶搞流行问候语，龙哥假装没有参与其中……不过有一点需要注意，液晶屏通常需要一个月左右的使用时间才会稳定下来，所以在此期间突然有新增的坏点出现也不是完全没有可能的。只不过这种情况并不是原有坏点的扩散，而且概率也相当低。要是过了这段时间都没问题的话，那差不多就能安心使用10年以上了。

Q6 看来还是得尽量在买机器时就最好鉴别出来有没有坏点了，请问龙哥怎样才能在购机时快速鉴别有没有坏点呢？

其实鉴别方法并不复杂，大家在购买掌机的时候可以考虑采用利用下面的方法：一般黑点的鉴别方法是将整个屏幕背景调成白屏，黑点自然就现形了；而白点则正好相反，将屏幕背景调成黑色即可。除此之外，有时还有其他的“彩点”，这时候大家可以分别调成红黄蓝三原色的屏幕背景来进行简单鉴别。总之坏点的共同特征就是“死点”，由于它们对电信号没有反应，一直都是以那个颜色在那里亮着。NDS和PSP都能进行屏幕调校，利用这一功能即可完成上述的鉴别。其实这一部最困难的并不在这，而是如何尽量维护自己的权益，说服BOSS让你折腾一番新机器先；或者退一步，让BOSS保证机子如果有坏点的话可以拿回去换（能完美一点总还是好的，起码咱要对得起人民……币）。



大师之路——阵型设定详解

不管是真实的赛场还是游戏里，战术的重要性都不言而喻，比赛的结果很大程度上都取决于双方的战术运用上。很多弱旅胜强豪的经典战役就是因为战术运用得当而诞生。《WE》系列细腻的地方除了体现在丰富多样的操作系统外，还体现在其深邃多项的“フォーメーション设定”（阵型设定）上。随着系列作的不断改革和完善，游戏越发严谨的战术设定已经成为《WE》比赛决定胜负的一个关键。

阵型和战术的概论

在系列最新作《WE8》的现有系统下，我们仍然只能同时最多手动控制极少数球员。进攻中，通过one-two的操作最多可瞬间控制两名球员的跑动；防守中，除可手动控制光标指定球员外，还可利用□键控制队友夹击以及△键控制守门员出击，但也就最多三名球员。这也就是说，即使玩者的操作如何娴熟，场上绝大部分的球员都不能由玩家控制，这时候相关的战术设定就显现出重要性了，因为它能决定那些玩家可操作范围以外球员的行动。如果用数字去表达战术所带来的巨大作用的话，可以说一套完整而合理的阵型战术体系能为球队带来至少30%的实力提升。基于现今《WE》系列的制作方针和游戏运行机制，可以肯定阵型和战术的建立应该由球队的成员特点分布确定，只有因人制宜才能有效实施战术和发挥其应有的作用。下面按照游戏“阵型设定”的顺序，看看游戏提供给我们的相关设置的职能和作用。

1.チェンジ：阵型选择。包括默认阵型在内合共22个阵型可供选择。因为不同球队成员不同，不同玩家的打法风格也不尽相同，所以阵型并没有绝对的强弱之分。关于各个阵型更详细的优劣分析，将会在以后的《足球学堂》中作对比评测。下面先按位置简单分析一下人员配备问题。

★前锋线：绝大部分情况，锋线的人数视队内前锋的特点一般应考虑在2或3人，如球员普遍速度不快但冲击力或禁区内的把握能力强，则应考虑双前锋配置；而由于本作的传中质量提高，使用三前锋打“两翼齐飞”的下底传中战术，效用也极为显著。但前提是队内前锋需拥有长传能力较强的快马。和现实不同，《WE8》使用单箭头阵型效果并不理想，这是因为各球员之间的跑位协作性不够，使前锋在进攻时难以得到身后球员的策应配合所致，单前锋在很多时候都显得孤立无援，目前这个问题只有等游戏制作人对电脑AI设定更完善才能解决了。

★后卫线：考虑到攻守平衡，后卫人数方面，原则上推荐使用3或4后卫阵型，过多或过少都会影响到攻防转换的效果。

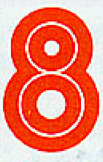
★3后卫阵型：由于边路的空当较大，故应选用带有边前卫的阵型，以便对边路防守的保护。

★4后卫阵型：边卫进攻不宜过于频繁和投入，防守意识应调为最高，或选用双后腰的阵型以减轻2名中卫的防守压力。

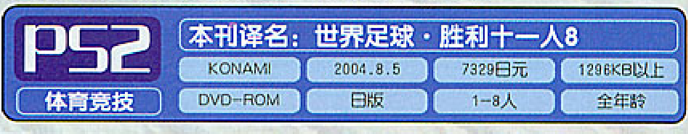
★5后卫阵型：此阵型所带来的防守效果就并不会好多少，并且中前场可调配的人数相应减少至只有5人，更会严重影响进攻的推进流畅度。



2.ポジションエディット：微调球员的场上站位。实际上，游戏提供的22套阵型只是标准的编排结构，更多复杂的阵型结构就必须在这里进行调整。可设置后卫人数最少2人，最多5人；中场人数最少2人，最多6人；前锋人数最少1人，最多4人。这些条件为我们实现个性化阵型提供了可能。如现实中极少使用的4前锋，在游戏中却能发挥奇效，双边锋和双中锋的配置使下底传中和禁区内的阵地战都能发挥效用，在快速反击时还能形成对对方后卫人数上的优势。但使用这种阵型将不得不舍弃中场的传递调度和防守保护，并且攻势大多需要节奏较快或距离较远的传球配合才能跨越顺利中场，后卫承担的防守压力也会更大，可以说是一种赌博性很强的阵型。

WORLD SOCCER Winning Eleven 

最近英超赛场上演了一场全程马拉松，5分的差距真是不多不少，使这场追逐战气氛格外紧张，算得上是近年欧陆足坛中比较激烈的一场联赛争夺了。于是乎冬季转会就显得更加重要了，兵工厂早早的就开始了增员行动。相对之下形势更好的切尔西这次也“大度”地表明不会参与其他球会的大牌球员的挖角争夺战。没听人家阿布说了吗：这趟车，不打猎！





3.役割选择：改变球员的位置属性。很多玩家都忽略球员位置属性的重要性，其实游戏中不同的位置属性，其各自大致的跑位倾向和路线都被游戏制作人预制定。即使同样是后卫，但中卫和边卫的跑位就有很大的差别，这就是游戏为什么会将位置属性细致划分的原因。下面列举的是各个位置属性在场上参与进攻和防守的表现，以供更好地配合不同战术之用。

位置属性	攻防特点
GK	守门员。攻击性越高，站位越靠前，出击的积极性越高。
SW	清道夫。攻击性最低的位置，主要负责大脚解围和补防队友漏防或回防不及的球员，但效果不甚理想，在下面会作详述。
CB	中后卫。主要负责中路的防守，多在防线的中央靠后位置跑动，一般不会主动插上助攻。
SB	边后卫。主要负责边路的防守，多在边路一带活动，并且时而插上助攻。
DMF	防守中场，也称后腰。以防守为主要任务的中场，很多情况下也负责对中场的调度，衔接后、中、前场的过渡，并且在球队进攻时也会参与助攻。
CMF	中前卫。多为能力全面的中场球员，多在中场中路活动，攻守平衡兼顾。
SMF	边前卫。主要负责边路的进攻，多在边路一带活动，在防守时也会回防。
OMF	进攻中场，也称前腰。以进攻为主要任务的中场，很多情况下都会插入大禁区参与进攻，较少参与防守。
CF	中锋。攻击线的最前点，以禁区内球门前的进攻为主要任务，很少参与防守。
WF	边锋。跑位倾向和边前卫差不多，但比边前卫更积极地参与边路的进攻，并且插上的跑动范围更靠前，很少参与防守。

注：此位置需在“ディフェンスシステム”中开启“スイーパー”（清道夫）战术。

4.自动并び替え：电脑会根据队内球员的能力、特点和位置属性配备球员。选择这个选项会问你两个问题，第一个问题是确定是否由电脑换人；第二个问题是电脑可否选择后备球员作为正选。

チーム设定(球队设置)

1.攻守レベル：攻守趋向，设定全队球员的攻防意识级别。

★マニュアル——利用L2+R1或L2+R2手动增减全员的攻守级别。但需注意过于频繁的变换攻守级别会使球员的跑动范围加大，从而令体力消耗加快。

★オートディフェンス——侧重防守。防守时自动减低攻守级别，进攻时则视攻势的深入程度而定。

★ノーマル——默认的设置。侧重攻守平衡，攻防级别的增减视场上形势而定。

★オートオフェンス——侧重进攻。进攻时自动增加攻守级别，防守时则视对方攻势而定。

2.ディフェンスシステム：防守设置，设定防线的阵型和球员的站位和防守原则。

★ノーマル——默认的设置。球员以区域防守为主，如对方球员进入我队一球员的防守管辖范围内时，其便会主动上前进行盯防工作。

★スイーパー——清道夫。选定此设置后，后卫线上便有其中一名球员的位置属性变为SW，而此球员的跑位一般并不会参与盯人的防守，其跑位倾向为镇守在防线的最后面，站位的拖后使造越位战术难以奏效。如使用三后卫阵型，在防线人数上的不足，清道夫补位防守的特性会更容易地被对方的进攻所利用。

★ライン——平行站位。配合造越位战术的辅佐设置。这设置能使后防线上的所有球员保持平行一线的站位，从而让造越位战术达到更好的效果和更高的效率，但伴随

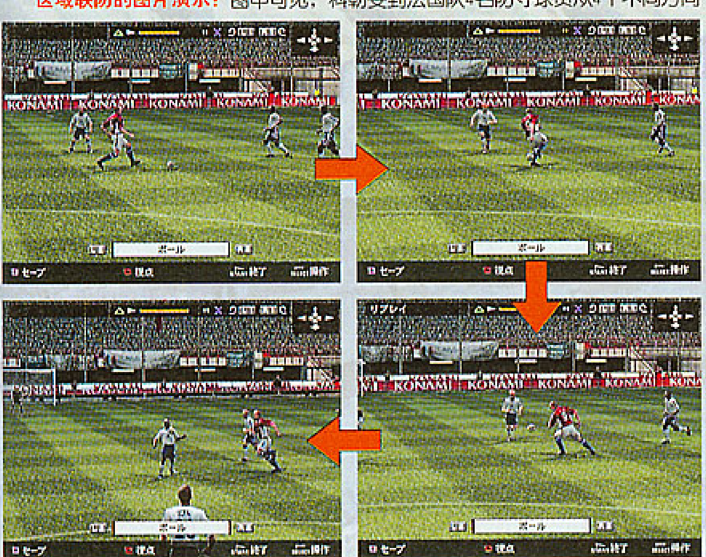
着的是极高的风险。战术成功能即时破解对方的进攻，但失败则意味着失分的来临。当然要提高造越位战术的成功率，还要注意后防球员相互之间的连携值和后卫有否"后防统帅"特技，并且"平行线"的球员人数越少，战术误差的出现几率也越微。

3.チーム战术：球队战术。对4种球队整体战术进行球员执行程度上的预设。A为最高级别，球员会不惜体力贯彻执行所设之战术；B为普通级别，球员会根据体力适度执行所设之战术；C为最低级别，球员会以保留体力为前提，根据情况而定执行所设之战术。级别越高，体力消耗越快。

★バックライン——防线位置。也可理解为球员防守的起始位置。级别越高，防线从越前方的位置确立。如选A的话，即使前锋也会执行较多的防守任务，为全场压迫性的战术打法。

★ゾーンプレス——区域联防。在一定范围内以多人夹击的形式对对方发动攻势的方向作压迫式的"围、逼、抢"防守。

区域联防的图片演示：图中可见，科勒受到法国队4名防守球员从4个不同方向



的夹击防守，即使其已经使出高难度的盘球转身动作，但最后依然没能逃过马克莱莱的"魔脚"拦截。

★オフサイドトラップ——造越位。后防线上的球员自动伸前以制造出越位陷阱。配合"平行站位"能有效提高造越位的成功率。

★カウンターアタック——防守反击。前场球员回防意识下降，并且在我方得到控球权后，球员会更快速地插上跑位，以展开反击。

4.一览设定：总览"チーム设定"中1~3点选项的设定情况，以便对各个项目作出修改。

作战设定(战术设置)

此设置下，战术的开启分为是手动（マニュアル）和半自动（セミオート）两种。其中手动模式为按L2+□/△/X/○启用战术，并且可同时启用最多4种的预设战术；半自动模式，可选择其中一种战术，开启只需按L2即可，选择其它3种战术的开启则交由电脑根据场上的形势而自动调用。



1.作战なし：没有使用特定战术。球员的跑位特点视其位置属性，能力值和特技而定。

2.ノーマル：攻守平衡战术。全体球员的攻守倾向趋于平衡。

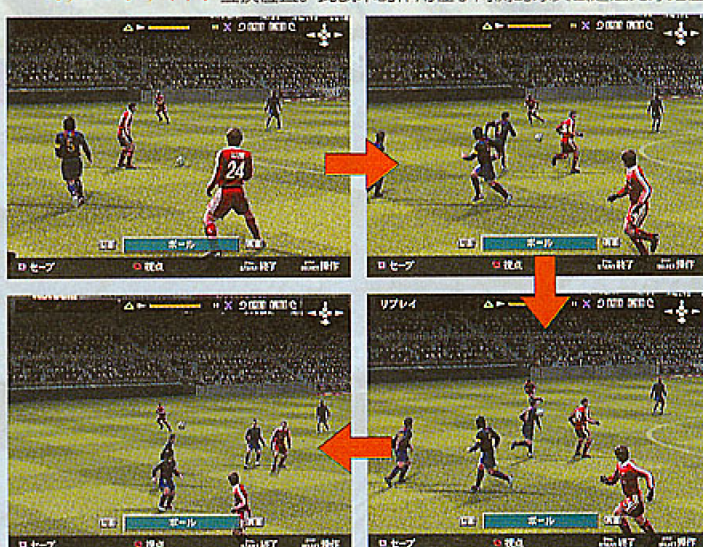
3.中央突破：将进攻集中在中路展开的战术。此战术会使边路球员的跑动倾向于中路，以利于实施短传渗透的配合。如队内边路球员没有速度优势或长传技术不佳则更应考虑选用。

4-5.右/左サイドアタック：侧重在右/左路展开进攻的战术。此战术能让球员更积极地往右/左边路跑动。选择对方防守能力差的一侧而强攻之，效果极佳。当然还需考虑的是我方球员在速度和长传方面的能力。

6.逆サイドアタック：逆向进攻。此战术能让我方一侧的球员在吸引对方球员的防守注意力后，另一侧的边路球员同时作积极的插上跑动，此时利用横向的长传转移即可达到"声东击西"的效果。

逆向进攻的图片演示：马凯在中场中路接球后吸引了巴塞罗那3名球员的防守，与此同时圣克鲁斯则在另一侧作高速的前插跑动，马凯心领神会用一脚漂亮的脚后跟挑传，传给已前往至巨大空当一侧的位置。

7.チェンジサイド：互换位置。此战术的作用在于两侧的球员会通过无球跑位



互换位置，如左路的边前卫会转向右路跑位，以达到扰乱对方防守阵型的作用。在对方使用了盯人战术时，效果会更加明显。

8.CBオーバーラップ：中后卫助攻。使用此战术后，被指定的中卫会更积极地插上助攻。此战术虽然能增加攻击点，但同时球队在中路的防守压力会增大，对对方的快速反击更难防范。并且中卫体力的消耗也快得多。

9.ゾーンプレス：使用这战术后，区域联防的强度等同于"球队战术"中的A级别。

10.カウンターアタック：使用这战术后，防守反击的效果等同于"球队战术"中的A级别。

11.オフサイドトラップ：使用这战术后，造越位的效果等同于"球队战术"中的A级别。

个人设定(个人设置)

1.攻击意识：除守门员外，其他球员能从8个方向中同时选定2个方向作为球员在攻击时大致的跑位方向。应注意的是，虽然攻击意识只会影响球员在进攻时的跑动倾向，但如果过多球员的攻击意识都向前的话，球员在由攻转守时，便会造成球员回防不及，防线为未成形而被对方快攻得手的情况。尤其边卫在调有向前的"箭头"时，剩下的中卫很可能遇上独自防守对方数名球员的局面。另攻击意识和上面介绍的相关战术设置应密切配合才能发挥出战术的最佳效果，如使用"中央突破"战术，便应注意将球员的箭头指向中路。

2.守备意识：防守意识，分为高、中、低3个级别。同样地，只有防守意识和相关的战术设置相互配合才能发挥出一些战术的最佳效果，如使用"防守反击"战术，就将前锋调为最低的防守级别。

3.マーク设定：防守设置。

★カバーリンク——补位防守，球员除站于设定的位置外，还会相互为队友补位防守漏防的球员。

★ゾーンマーク——区域防守，默认的防守方式，球员会对进入自己管辖范围的球员进行防守。

★マンマーク——盯人防守，指定队内的球员紧盯对方的某一球员，使其难以顺利地得到控球权。此防守方式还分为普通（ノーマル）和积极两种强度的盯人。强度越高虽然能最大限度地冻结对方的核心球员，但同时也易被对方故意利用球员的佯攻拉出更大的防守空当。

4.ポジションエディット：和"阵型设置"的第2点一样。

□文/完全实况攻略组 NO.23 责编/无无



在上次的内容见刊之后，有很多朋友对这个专题发表了自己的看法，其中不乏一些很有性格的来函，我个人对这些意见还是很欢迎的，毕竟是说出了自己的见解嘛。其实之所以开这个专栏，目的就是希望能改进国内普遍VF理论知识薄弱的现状，而一个良好的探讨氛围无疑是学术进步的必要条件，大家如果看完这个专题后有什么自己的想法，欢迎随时联系俺。另外友情推荐一种冬季滋补食品：大腰子盖饭，至于效果嘛……谁吃谁知道！

□文/痴汉盖饭岛·FIRELIU 责编/最爱大腰子盖饭·无无

Virtua Fighter 4 Final Tuned

VIRTUA FIGHTER 4

AC	本刊译名：VR战士4最终进化			
对战格斗	SEGA	2004年春	对应VF.NET	支持卡片
	NAOMI2基板	日版	1-2人	全年龄

广播电台临时台长的怨念：FT怎么还不出家用版啊还不出啊怎么还不出啊……

第三章 连击篇

由于在VF里摔投技都可以拆掉，所以要想给对手带来大量体力伤害，主要还是靠连续技。我们这一节将侧重在理论层面给大家做一个详细的讲解。

VF里面的主要连击方式有几种，在此简单叙述一下：

1.浮空后连击，将对方打浮空后再连续，最普及的连击。

2.旋转击飞，理论上没有什么追击方式，但是比较难受身，而且有可能会撞到墙上。

3.地面击飞，指的是让对手打好几个滚飞出去的那种攻击方式，受身不能，比如Jacky的\PPP三连击，然后接大追加。

4.生抬在地上，也是受身不能，而且会遭到连续的攻击，比如陈洛的←→P，Wolf的←P等等，此时既可以使用大追加，也可以使用别的特定技来连续，伤害比大追加还要大一些。

5.从空中生拍在地上，比如Wolf使对手浮空后，再施以←P，可以受身，但是难度很高。

6.头崩，腹崩，要害崩，足崩。部分技巧可以将对手打为这四种之一的状态，之后在倒地之前可以连打，腹崩时可以接下段技，这四种崩大家在实战中很快就会熟悉了。

7.除此之外，还有对方摇晃时的追击，对方倒地时的追击，对方靠壁时的进攻技巧等等，以后会逐一进行说明。

更多具体的连续技大家可以进入PS2版的FreeTraining模式，打开第二项出招表之后再按一次圆圈键，即可调出连击窗口，每个人物的实用连击几乎都有，而且标有成立的限定条件，比较详细，可以随时查阅，本文不再赘述。街机对战默认的体力值是200，大家在练习的时候可以作一个参考。但是，VF里面跳跃攻击基本是没有用的，打KOF总喜欢使用小跳攻击来压制对手的玩家要改变自己的习惯了。





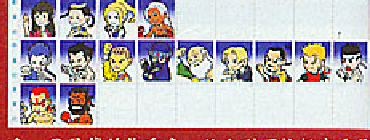
↑陈洛的↑K发生速度快，踢中后还可以接←→P，大概是游戏中唯一实用的空中攻击。

★部分连续技限定条件的说明：

同样的一套连续技，并不是对所有角色所有时候都有效的，这里面有一些限定条件，下面作出说明。

1，平行步和八字步。角色右脚在前时称为正构，左脚在前时成为逆构。当双方同为正构或者同为逆构时，称为平行步。反之，一方为正构一方为逆构时，则称为八字步。有些连续技是要求看脚步的，玩家需要迅速判断脚步使出连续技，脚步看错的话则连不上。Jacky这方面的要求比较高。

2，体重。体重越轻的人浮空高度就越高，有些连续技只对部分人物有效，就是按照体重来区分的。具体的体重排序如下，由轻到重：梅小路葵，陈佩，Sarah，Vanessa，日守刚，Brad，雷飞，影丸，舜帝，Lion，陈洛，Jacky，结城晶，Wolf，Jeffry。



↑一目了然的体重表，从上到下按轻中重量级排序，从左到右按从轻到重排列。

★部分连续技的输入技巧：

1，推住摇杆的前，再输入P。此时出的虽然还是站P，但是角色会稍稍往前走一步，这样便于之后技巧的衔接。在游戏中是用红色箭头来标注的。

2，PKG。就是用G键来抵消P后面的K，虽然看着有一个跟收的动作，但是PKG的硬直要比单按P的硬直稍微短一些。例如WOLF有一个平行步，对轻量级限定的连续技则必须这样输入：←P>摇杆推住前PKG>→↘↓↙←PP。

3，活用G键隔断连续按键指令来避免失误。结城晶有这样一个连技：扬炮>摇杆推住前P>摇杆推住前P>白虎双掌打，不少人会因为时间掌握不好，空中的两下站P经常会发出连续的八门开打，其实只要在按P之后点一下G键进行指令取消，就可以完全避免这种失误的发生了。

★针对初学者，在连续技上的的一些指导：：

1.脚步判断实在是困难啊，体重排序也老记不住。

的确，对于部分角色的连续技来说，在迅速判断脚步上的要求比较高，而且部分连续技对对手的体重也有着要求，在这种情况下，建议还是使用常说的“安定Combo”，即连接起来非常简单，限定条件也不苛刻的连续技来连接，尽管在伤害上会少那么一些，但毕竟很安全。



↑Brad将Wolf磕倒在地，此时脚步判断不能，该怎么接啊?



↑使用站P接←→K+G的安定Combo即可，不必考虑脚步。但相应的伤害也略微小一些。

2.对手腹崩后，是打还是投?

将对手打腹崩后虽然是下段投确定，但对手拆投是非常的简单，一般情况下还是使用打击技来追加比较稳妥。


↑Jeffry使对手腹崩后……


↑大多是使用→→PP来追击，如果对手未受身还可以接一个↓K+G。

3.“一帧消费”释疑。

在收招硬直的最后几帧时输入←←或→→或↘↘或↙↙,之后再出的招便会比以往迟一帧才发出来,看似无用,但是在一些限定连续技的输入当中会起着至关重要的作用。


↑影丸的限定连续技之一，使对手腹崩后，硬直最后几帧时预先输入→→。

↑之后再以蹲P追加，对手浮空高度明显增加，此时螺旋苍龙刃追击确定。

4.时刻注意对手的状态并追击。

将对方旋转击飞,和将空中的对手生拍在地上,这两种状况尽管也可以受身，但都是非常困难的,我方此时的精力无必要集中,一旦对手受身失败，立刻给予追加。

还有其它的一些受创状态，如足崩，也都是可以追加的。


↑Wolf的超实用技→↘↓↙←PP将对手旋转击飞,对方受身困难,我方要随时准备小追加。


↑结城晶的按下崩拳使对手足崩后马上接连环腿，如果反应慢就只能使用大追加了。

5.抓住对手靠壁和摇晃的机会给予重创。

当使用伤害在21以上的技巧使对手撞壁时,对方会出现摇杆,此时是进攻的绝好机会。


↑影丸使用里旋蹴(←←K)使对手撞壁摇晃，之后最速输入P+K……


↑回复慢的对手必定浮空,之后迅速使用螺旋里蹴(←P+K)再接里水车(↘K+G)给对手重创。


↑墙攻击角度非常重要,在这个地点崩击的话……


↑最后使对手撞壁,独步顶膝,小追击确定!

根据攻击方式的不同,游戏中摇晃也分为三种,肘摇晃,中段腿摇晃和屈蹲。其中,后者的摇晃时间最长,较难摇开,是追击的绝好机会。例如FT里Lion的新技：腰斩，对方回复几乎不可能。

★连续技相关的知识补充：

CounterHit（破招）

己方招式击溃对手的招式即为CounterHit，在Evo里面只有一种Counter，即黄光Counter，到了FT里面则变成了小，中，大三种，在对战时要注意：

1.小Counter，当己方招式击溃对方攻击力在15以下的招式，或者打到对手的投技或当身失败动作时发生，此时出现黄光，伤害为平时的1.3倍。

2.中Counter,击溃16--24的招式时发生,出现红光,伤害是平时的1.5倍。

3.大Counter，击溃25以上的招式时发生，出现红光并伴有画面摇晃效果,伤害是平时的1.6倍。有些角色的招式在此时才能发挥更大的作用。例如，梅小路葵的两止(←↘P)，在此时才能使对手造成腹崩。

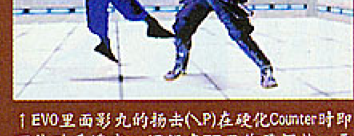

→EVO里面的红光是在被打出摇晃状态时出现的,和FT有着本质的区别。

伤害值修正

即在不同情况下击中对手时,给对方带来的伤害的增加或介绍。除去上面说的三种Counter之外，还有另外六种,在这里做一个简单介绍：

1.硬化Counter，即在对手收招硬直时对对方进行攻击，此时的伤害为平时的125%。

2.空中Combo，和其他格斗游戏一样，VF在使用连续技攻击对手时，随着连击次数的增多，给对方带来的伤害也会有一定程度的减小。在FT里面是80%。


↑EVO里面影丸的扬击(↘P)在硬化Counter时即可使对手浮空，还好在FT里作了调整，要Counter才可以。

3.击中跳跃中的对手时，给对方带来的伤害也是平时的80%。

4.在对手撞壁后所施以的追加攻击，伤害亦为平时的80%

5.使用肘，中腿，脚刀击中蹲防中的对手时，伤害只是平时的50%。

6.使用非追加技来攻击倒地的对手时，伤害也仅仅为平时的50%。

第四章 对战应用技巧篇

PS2版EVO里的课题模式对对战时的一些实用技巧作了很好的总结，闪避拔投之类比较难一些的还都有实践环节，很是体贴玩家，在家里认真练习一下会对自己理论水平的提高有着很大的帮助。笔者在这里简单叙述一些在对战中容易忽略的技巧，对于课题中已经涉及的和一些对初学者来说理解起来比较困难的便不再赘述。


↑Lion的←P+K可以回避部分中段起身攻击，但实战中基本没人敢用……

1.针对起身攻击的对策。

前文已经提到了，根据四种不同的倒地姿势,起身攻击的属性也有着不同的变化，我们可以闪避，也可以击溃对手的起身攻击,这个想要熟练掌握比较难,对对战经验和反应判断都有着一定的要求。

2.腿收的活用。

结城，影丸的站K发生途中是可以按G键来取消的，即俗称的“腿收”，除了腿收后过去背对手之外，腿收时如果对手闪避将是成功闪避的状态，此时投技确定。

3.无敌挡。

按住G键，然后通过有节奏地推↓使角色不断地在从站立到下蹲和从下蹲到站立的这个过程中反复，这个状态可以躲开对手的投并且防住大部分的中段攻击。但节奏掌握也是极难，不实用。


↑腿收的另外一个作用是使对方的投技无效,不过没见谁敢这么用。

（未完待续）

Game Arts Show 大墙画廊

"大墙画廊"如今真是成了游戏艺术的殿堂!原先每期当中,或许还有几幅作品能让小沛品头论足。而今看来,每位作者都能当我的老师了!小沛在这里谢谢大家将自己得意的作品投来,如果有评论不足之处,还请读者们批评指正。另外再次声明,凡是来信投稿的作者请务必将地址邮编书写工整,否则会造成不必要的麻烦。谢谢大家的支持!

最佳创意奖



→FFO(鬼神乱舞·改) 北京 张宇

乍一看还以为你把游戏的宣传画给发过来了,等我仔细一看才发现,原来左下方的网址是《电软》御用。真佩服你的模仿能力,天野喜孝那种颓废的艺术已经被你完全掌握了。



↑塞尔达 陕西 高鹏

背景的单色调虽然有助于突出主要角色,但是也使整幅作品略显单调。朴实的画风非常贴合游戏的风格,可是林克见到小精灵的表情是不是有点太惊诧了。



←铃兰の草原 北京 张宇

看你的画稿质量,我实在忍不住放到下期再上。在这幅画里,你个人的风格才得以了体现,其实一味地模仿也不是最好的方法,下次再多画些原创作品吧。

最佳美工奖

→VR战士 未知

画的非常好。可是为什么不把自己的名字和地址写上呢?与原画相比,日守刚的霸气略减了几分,但是基本算是再现了原作的特色,就是头发有点粗糙。



→所罗门的噩梦 天津 崔博涵

你给画稿起的名字太长了,所以我请机战达人北斗帮忙改了一个短一点的,希望见谅。机器人的细节画得很不错,只是脸部显得比较别扭。

↓但丁降魔 辽宁 秦健

画工真的非常不错,只是细节方面有些疏忽,左边的墙壁和地面似乎连成了一片。另外你的细节部分用的是铅笔,特别是但丁的脸,显得十分模糊。



→无名 河北 伊凡

虽然你没有给自己的画稿起一个名字,但是凭我的直觉你画的应该是KOF系列中的某位猛男,是七枷社么?向来擅长素描的布塔对这幅画稿一直赞不绝口。

■文责/飞月

养眼派 MOVIE

看动画赏电影，享受影像盛宴探索热门新作，厚待你的眼睛。





岩窟王第一卷

■ 媒体：DVD 张数：2枚
■ 发售日：2005年2月25日 定价：5880日元
■ 原作：大仲马
■ 监督：前田真宏
■ 系列构成、脚本：神山修一
■ 人设：松原秀典
■ 声优：中田让治、福山润、平川大辅、小杉十郎太、井上喜久子、中原麻衣

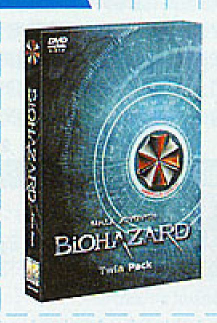
曾以《ANIMATRIX》《青之6号》享誉动画界的前田真宏监督的最新作《岩窟王》终于DVD化！该作改编自大仲马的名著《基督山伯爵》，该书作为大仲马的代表作之一曾多次被搬上电影和舞台，如今又再次化为《岩窟王》步入动画界。

新作采用全新手法重新诠释整部作品，以未来都市巴黎为舞台，通过复仇牺牲品之一的少年的视线来构筑这个故事。该作由曾制作过《LASTEXILE》《战斗妖精雪风》等作的GONZO负责，登场角色的服饰也采用了最新的数字技术进行制作，展现给观众们一个迄今未曾见过的豪华绚烂的影像世界。此外，初回版还收录了广告宣传片断、相关活动影像、未公开影像等大量精彩内容并附带特制小册子和原创明信片。

STORY 神秘的大富翁基督山伯爵在月面都市露娜上帮助了少年阿尔贝，并借此机会被引入了巴黎的社交界。然而这位神秘的伯爵却有着一个不为人知的目的。由于遭人诬陷，未婚妻被夺，如今的伯爵已化为了复仇之鬼，而毫不知情阿尔贝正是此次复仇计划中的牺牲品之一……

生化危机&生化危机Ⅱ启示录 DVD套装

■ DVD ■ 3张 ■ 2005年1月16日 ■ 6279日元

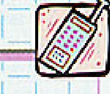


收录《生化危机》&《生化危机Ⅱ启示录》2部作品的3张碟初回生产限定DVD套装即将发售！《生化1》中收录了服装设计、MARILYN MANSON的访谈语音解说、布景设计、僵尸化装等。《生化危机Ⅱ》的DISC1中则收录了语音解说、游戏《生化危机4》追踪者、原创剧场预告编集。而《生化Ⅱ》的DISC2中收录了约100分钟的豪华影像特典！影像内容包括2部作品的分析未公开场面、NG镜头、海报、欣赏图等。绝对是超值享受。



一装帧精美，画质一流，内容精彩纷呈的生化危机电影版套装。虽然对这两部作品褒贬不一，但喜欢游戏的玩家还是可以尝试一下。

唱片街 MUSIC



冈崎律子纪念大碟《For RITZ》



■ 媒体：CD大碟 ■ 售价：3000日元
■ 发售日：2004年12月29日 ■ 张数：1

自著名音乐制作人冈崎律子去世至今已过半年，如今一张收录了她生前所写的10首经典歌曲的CD《For RITZ》决定发售。

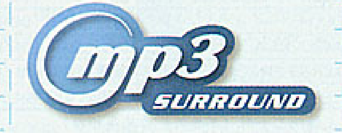
2004年5月5日，活跃于动画音乐界中的多元化制作人冈崎律子由于败血症不幸去世，享年44岁。她不仅制作了《LOVE HINA》、《水果篮子》等众多动画歌曲，还曾为林原惠、堀江由衣、井上喜久子等声优作曲，并与日向惠组成组合“MELOCURE”，而冈崎律子在作词、作曲、编曲上同样拥有极强的实力。在堀江由衣的《乐园》中，她制作了《A Girl In Love》、《笑颜的连锁》等四首歌。在《RAINBOW》中也收录了由她作词作曲，笠原弘子、浅野真澄等重量级声优演唱的歌曲。

收录曲：

1 天空的彼方
2 纵然眼泪滑下
3 fai
4 I'm always close to you
5 秘密
6 无论何时的微笑
7 雨的musique
8 Melody
9 Hello!
10 康乃馨

数码堂 DIGITAL

MP3编码格式迈进多声道时代



由德国Fraunhofer和法国Thomson、美国Agere Systems公司共同开发，面向对应多声道“MP3 SURROUND”格式的编码器/Player的评价版日前已经公布，软件大小为4.81MB。

MP3 Surround是以MP3为基础，对应5.1等多声道播放的音频格式。与以前的环绕多声道音频格式相比，除了可以将文件大小压缩到一半以下，同时还具备与现有MP3软件和硬件的互换性。它的应用范围也相当广泛，未来可以在网络音乐发布、游戏音效、车载音响等方面发挥作用，提供高质量5.1ch环绕立体声品质的音乐。

公开的评价版可以将6ch的WAV（扩展WAV）文件做成5.1ch的MP3 Surround。比特速度则推荐128kbps以上。目前，评价版的编码器“MP3 Surround Encoder”和“MP3 Surround Player”将只公开Windows 2000/XP版，而Mac OS X版则在12月17日公开。另外，Linux版预定也在明年公开。大家可以登陆MP3 SURROUND的专门网站http://www.mp3surround-format.com下载试用版，而对应mp3 SURROUND的Fraunhofer IIS播放器则可以无时限继续使用，不过只限于个人或者非商业用途上。

Girl's Game Garden 女性游戏花园

时间如流水，不知不觉2005年已然来到。回顾去年的女性向游戏界，有哪些崛起有哪些惊喜，有哪些沉寂又有哪些落寞？一年就这样过去了，我们究竟玩了些什么？看到了些什么？然后，又想到了些什么？至今为止，在游戏市场只是占据一个小角落的乙女游戏所受到的待遇是否有所改变？新旧相交之时，让我们站定回首，再望2004，然后重新起步展望未来！

2004女性向游戏年末大盘点 海外篇

2005年眨眼就到了……既然是一年之末，回顾一下这一年来的历程也是人生必须的。本着礼让的原则，我们不妨从女性向游戏在海外的情况说起。其实，女性向游戏界的所谓海外无非指的就是日本么……但相对于下一次的本土篇，"海外"显然更适合一些，所以就让我夸大一下吧。过去的2004年对女性向游戏来说实在是一个颇具深意的年头。理由很简单，2004年中，女性向游戏无论是数量上还是质量上，都迈上了一个新的台阶。当然，这可不是某魂喊一声"上了一个台阶"就可以算的。首先，在数量上有发售表为证，诸君请看：

2004年主要女性向游戏发售表

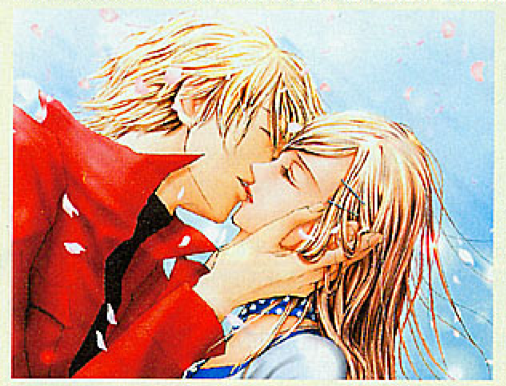
游戏名称	出版公司	平台	类型	发售日
アンジェリーク Trios 爱藏廉价版	KOEI	PS2	普通乙女向	04/01
フェイバリットディア圆环の物语廉价版	NEC Interchannel	PS2	普通乙女向	04/01
星の王女2	美蕾	PC	N18乙女向	04/02
Angel's Feather	KID	PS2	BL向	04/03
金色のコルダ（金色之弦）	KOEI	PS2	普通乙女向	04/03
Double Reaction!	DAISY CHAIN	PC	乙女及BL向	04/05
放课后のLoveBeat	D3 PUBLISHER	PS2	普通乙女向	04/06
心跳回忆Girl's Side typing game	KONAMI	PC	普通乙女向	04/06
Full House Kiss（恋爱家政妇）	CAPCOM	PS2	普通乙女向	04/07
学园ヘヴン～PS2 Type B	SPRAY&INTERCHANNEL	PS2	BL向	04/07
ほしがりエンプーサ	TAKUYO	PC	乙女及BL向	04/07
Darling Special Backlash 恋のエキゾースト ヒート	D3 PUBLISHER	PS2	普通乙女向	04/08
アンジェリーク Etoile PS2	KOEI	PS2	普通乙女向	04/09
Double Reaction! PLUS	DAISY CHAIN	PS2	普通乙女向	04/09
耽美梦想～优美なる记忆	KONAMI	PS2	普通乙女向	04/09
召しませ浪漫茶房	D3 PUBLISHER	PS2	普通乙女向	04/10
好きなものは好きだからしょうがない!!-RAIN-	PlatinumLabel & INTERCHANNEL	PS2	BL向	04/10
Apocripha/0（圣书外典）	GN SOFTWARE	PS2	BL向	04/10
星の王女3	美蕾	PC	N18乙女向	04/11
帝国千战记	郎猫儿&INTERCHANNEL	PS2	BL向	04/11
ペット探偵Y's 's	AMEDEO	PC	普通乙女向	04/12
Dessert Love	TIRAMISUVILLA	PC	N18乙女向	04/12
幕末恋华 新选组	D3 PUBLISHER	PS2	普通乙女向	04/12
遥かなる时空の中で3	KOEI	PS2	普通乙女向	04/12

（本发售表以PS2上的全乙女向『包括BL』和PC上的纯乙女向『不含BL』为采集标准）

既然说了是"主要"女性向游戏，那么就代表事实上还远远不只这些。在整理发售表的时候，我们有意识地将一些没有声优以及同人水准级别的BL游戏删去了。上表所列出的包括2004年度所有PS2平台上的乙女向及BL向游戏、PC版女性向游戏，数量已经达到了24款。而实际上，在PC平台上还有将近30款BL游戏（包括有声优的正式制作和类似私人开发的无声作品），如果再加上如同《十二国记—赫々たる王道 红绿の羽化—》、《战国无双》还有《网球王子》《美少女梦工厂》系列这些含有女性向成份但并不作为广告卖点的PS2擦边球，以及KOEI光荣发售在PS平台上的两款《遥远时空中》系列游戏的廉价版，那么这一年中女性向游戏的数量几乎已经达到70款以上。而这七十多款游戏中，不但包括了一般的校园恋爱、异世幻想、模拟经营，也有非常庞大的RPG、动作类，甚至周边打字小游戏等，故事的题材跟种类几乎可以说是无所不包了。

与之相比，2003年度的女性向游戏远没有这样兴旺。2003年的纯乙女向游戏，PS2平台上只有D3出品的《草莓咖啡屋》、《见习魔导师》、富士通GENEX的《FantasticFortune2》。PC平台上则有KOEI的两款作品《アンジェリーク Etoile》和《金色之弦》，而事实上这两款PC游戏其实都只能算是半成品，到今年的PS2版才算真正的完成；另外就是美蕾公司所制作的号称业界首款女性向十八禁的《星之王女1》。即便算上02、03相交之间的《遥久盘上》、还有同样属于擦边球的《最游记Reload》、《犬夜叉・诅咒的面具》以及几款网球王子在GBA等平台上的作品，"纯种"的乙女向游戏也不过廖廖十余款。而2003年PS2平台的BL游戏只有《学园ヘヴン》（N18版）一款而已，这一年的PC版BL游戏包括有声无声和同人水准级别的大约总数在20～25个左右。相加起来，2003年各种类型的女性向游戏，发售总量大约在30～35款这样的水平。也就是说，2004年的发表数比前一年翻了一番。

不难看出，2004年与2003年的PC版BL游戏数量基本持平，当然04年的BL游戏在质量上总体有所提升，有声作品的数量也增加了一倍。PS2平台上的BL游戏除去《学园ヘヴン Type B》（N15版）这个重复的一项，其他四款都是全新发售的。但是最大的增长点明显是集中在纯乙女向游戏上。即使除去两款安琪与遥久的廉价版，纯乙女向游戏是17款，虽然其中有一些确实是当年就推出了Plus版而出现重复，但是比较2003年来说仍然是两到三倍的数字，实际数量大约在12～15款。



如果从2004年主要女性向游戏发售表来衡量，2003年仅有七款游戏可以入选。7和24的对比，这就是乙女向在PS2平台及PC平台上，2004年对2003年的数量增长态势。另外一个数量上的走向就是PS2平台上的女性向游戏越来越多。众所周知，家用机平台在日本是游戏的主流。在我国国内占主流地位的PC游戏平台在日本市场上占有的份额非常小，但是相应的，PC游戏的开发成本要比PS2平台的低，并且PC平台的尺度要比PS2宽。这也是为什么一开始很多小公司发售的十八禁乙女向或者BL向游戏都是在PC平台上的原因。正因如此，很多情况下女性向游戏包括众多的BL游戏都被视为"非主流游戏"，理由就是它们跟日本的主流平台PS2关系很小。但是在2004年，PS2平台的乙女向及BL向游戏大幅增长，这说明日本的女性向游戏正在转入正轨，也就是主流市场。同样可以推论出，日本女性的游戏消费实力已经从受到部分关注转向受到普遍关注，所以才会有如此多的新老公司一齐涌入这片需求正旺的市场。

开发公司动态



在女性向游戏上，早期非常有影响的是KOEI光荣和富士通FUJISU(现名GENEX)。前者是由于开发了安琪莉可系列游戏，后者则是由于一款《Fantastic Fortune》（《梦幻奇缘》）而被女性玩家们追捧。但是当KOEI再接再厉于安琪系列的基础上又打出了遥久系列的重拳时，富士通却在女性向市场上销声匿迹了。之后突然杀入市场的是以心跳回忆系列及运动类游戏笑傲江湖的KONAMI，2001年至2002年突然抛出了《心跳回忆 Girl's Side》，其动人的游戏性、绝美的人物设定、丰富的剧情乃至附设的换装系统及全程语音EVS2程序，优秀到简直堪称完美，也打得一直在吃老本的KOEI完全措手不及。但2003年中，KONAMI并没有在女性向上推出可以与《心跳GS》并称的大作，而是发行了不少网球王子的游戏，尽管由于网王的卖点也算是大卖了，但是其中只是附带了一些女性向元素，还不能称之为纯粹的乙女向游戏。

这一年里动作比较大的是KOEI的两款PC版游戏《アンジェリーク Etoile》和

《金色之弦》。但是从整体的游戏性来说，这两款都不过是中下水平。尤其是安琪莉可4，尽管仍然是华丽的声优cast阵容，却已经掩盖不了游戏华丽外表下贫乏到令人发指的剧本，甚至原九人守护圣都没有动画结局。《金色之弦》是KOEI公司2003年主推的一部新作，但是一来声优阵容非常薄弱，部分声优甚至由于见面会上举止失宜而被Fans们恶评。PC版的结局也过于急转直下，显得莫名其妙。这实际是因为这两款游戏都是仓促上阵，安琪4更是为了赶在2003年的圣诞节上市而把半成品作为PC版推向了市场。尽管借着KOEI与安琪系列的名声这两款游戏都卖得不错，但大部分玩家的反响中都出现了认为"有点受到了欺骗"的不适感觉。

除去KOEI，在2003年有一些作为的是女性向领域中的新秀D3公司，该年共发行了两款不同类型的女性向游戏。GENEX也重新拾起了当年广受好评的《梦幻奇缘》，事隔多年后终于在PS2平台上推出了《梦幻奇缘2》。再加上因为《学园ヘヴン》大卖而一跃从中小公司变成高品质BL游戏代名词的SPRAY公司，整个2003年有过一定表现的公司不出四家：老牌的KOEI，新秀的D3，醒转的GENEX，BL的SPRAY。

相比之下，2004年涉足女性向游戏的公司已经可以用"百花齐放"来形容了。除了GENEX原本预定04年12月发售的《梦奇2加强版》延期到了05年1月，其余三家都没闲着，D3更是一口气推出了三款新作。美蕾公司也在年头年尾分别推出了《星之王女2》和《星之王女3》。新厂商有NEC Interchannel、KID、DAISY CHAIN、CAPCOM、PlatinumLabel、INTERCHANNEL、KONAMI、TAKUYO、GN SOFTWARE、郎猫儿、AMEDEO、TIRAMISUVILLA共十二家。其中KONAMI将曾经发表在GBA平台上由著名漫画家由贵香织里做人设的《耽美梦想》移植到了PS2平台上，音声大幅优化，配合TV动画的播出，《耽美梦想～优美的记忆》不管是游戏还是动画都受到了女性玩家的高度好评。

两个年度的比较显示，越来越多的新公司加入了女性向游戏的开发，并且各有特色。其中既有ティラミスヴィラ、AMEDEO的全新公司（说白了也就是小公司），更有CAPCOM这样老牌又著名的大厂商。4与15，四倍于03年度的公司数，并且不乏重量级的大公司，这同样说明了日本的这些大游戏制作公司已经非常把女性消费者"放在眼里"，也承认了女性游戏消费市场的力量。

大厂年度评价

◆江郎才尽，不思进取——KOEI

作为业界影响最大也最老牌的女性向游戏制作公司，光荣近两年来的表现非常之差。事实上，从安琪莉可3开始，RUBY PARTY交出的答卷就非常令人失望。安琪莉可4更是到了骗钱的地步，首先是在03年发卖了一个号称安4pro的版本，后来证明除了搭载的开头动画和场景图外，基本上跟安4的游戏系统没什么关系。之后03年圣诞节前发售了安4 PC正式版，原九人守护圣居然没有动画结局。正当fans们对于是否RUBY PARTY已经准备请原九人退休议论纷纷时，"适时"出现的PS2版广告打出了"新动画搭载"的信息，等真正看到这个PS2版的结局，所谓的新动画不过是原PC版的图片结局加上半分钟左右的动画。也就是说，其实安4 PC版其实只是一个半成品，PS2版才是真正的成品，一个安4被拿来卖了三次。且这一作的游戏性十分差，尽管请了参与开发《心跳GS》的小组合作，仍然没法挽救游戏脚本单薄至极的先天缺陷。很难想象这款除了画面还算漂亮其他一无是处的游戏，居然会是号称女性向游戏中流砥柱的KOEI出品。至于04年12月22日发售的《遥远时空中3》，剧情较之前两作已是面目全非，人物的身份也开始混乱。很多Fans甚至不愿意称它为"遥3"，而是把它看成一款声优阵容与遥久系列相同的其他作品。回想KOEI这几年来的捞钱手段，尽管某魂更愿意相信它是江郎才尽又不思进取，一味躺在安琪和遥远的基础上吃老本，但是周围更多的怀疑声浪却是"KOEI骗钱，光荣黑暗"。

◆兢兢业业，物超所值——KONAMI

虽然2003年沉寂了一年，2004年又只推出了一部作品《耽美梦想～优美的记忆》，但凭借名画家的华丽人设，同样华丽的声优阵容，衍生于路德维希革命的精彩剧情，融合了GS换装系统的育成系统，不愧是一线大厂出品的高质量游戏。KONAMI自《心跳回忆GS》后，在女性向游戏上花了不少的心力，网王系列游戏的成功想必更是坚定了KONAMI全面进军女性向市场的决心。但是与这种显而易见的决心相匹配的并不是排山倒海的数量攻势，而是厚积薄发、兢兢业业、努力把每一款游戏都做成精品的实际行动。与某些游戏漫天要价相比，KONAMI不管是游戏本体还是周边、攻略本，价格都是在比较合理的水平上，绝对让人有物超所值之感。

◆量多质佳，更上层楼——D3 PUBLISHER

崛起于2002年末的D3公司是女性向业界的新秀，至今为止已经发售了六款游戏。在前五款中都没有称得上豪华的声优阵容（其中《Darling》系列最初是由于安武人自行设计并委托NEST公司制作的，因此其声优cast与D3公司无关）。只有到了04年末的《幕末恋华 新选组》才启用了三木真一郎、石田彰、置鲇龙太郎、樱井孝宏等大牌声优。但从一开始，D3出品的游戏在剧本和人物塑造上就有一定的水准，其中尤以《草莓咖啡屋》最为明显。目前D3在女性向游戏界也算是有头脸的公司了，不过D3的美工实在是个问题，配图用色很不错，但是人物的外形容貌设定却总是差一口气。如果能在美工上加以改进或聘请职业漫画家进行人物设定，相信D3的产品口碑会更好。

◆老成稳重，质量上乘——CAPCOM

要说2004年新加入的女性向游戏制作厂商，最最让人意外的就是老牌公司CAPCOM了。这家著名游戏公司在04年推出了风格比较少见的漫画式女性向游戏《Full House Kiss》，与作品略显薄弱的画风和稍高的难度正相反，作品的剧情极为丰富，人物刻划得丝丝入微十分感人。虽然是初次涉足女性向游戏，推出的又是不同于普通乙女向的漫画式游戏，但由于cast够强、剧本够劲、剧情够恶搞(汗)，此作风评甚佳，某魂身边的某位同志打了N遍还不过瘾，并且声称每打一次都有新的元素被发现。这与某些"大作"外表真是看上去很美，但是内在完全是一包草，差别真的很大。以CAPCOM的地位身价以及一贯老成稳重的作风，此次能够推出这样质量上乘的乙女向游戏，除了意外，更多的是让女性玩家感到惊喜。

◆敢为天下先，实力须修炼——美蕾

作为第一个发售十八禁女性向游戏的公司，美蕾吃下的这只螃蟹不可谓不大。《星之王女1》虽然被批评男性向气息太重（也就是H得太过分……）同时画风太丑，但毕竟是一个全新的尝试。04年发卖的2代质量猛然飞升，尤其是穿越古今的战国系部分，明智光希（即历史上的明智光秀）剧情催人泪下，音乐更是惊人的动听。但是04年11月22日发售的3代明显是匆忙推出的作品，其质量甚至达不到1代的制作水平。事件图片数据说达到七百，但是大部分居然连同一角色的画风统一都无法办到；攻略角色号称多达14人，但是每个人剧情都很单薄。而且这一次基本上以战争为主，恋爱情节以及所谓的"18禁"情节基本都是草草带过。游戏推出后BUG众多。声优阵容豪华的可以用"可怕"来形容，有井上和彦、置鲇龙太郎、绿川光、子安武人、成田剑、谷山纪章、山口胜平、高桥广树、大川透、池田秀一等而且全程语音，但都被这个游戏的可怕质量给糟蹋了。美蕾的创意都不错，但是一味追求卖点和快速上市，有点急功近利。如果能够踏踏实实地做，前景才会比较好。

年末盘点海外篇完，敬请期待本土篇。所有发售资料来自天使幻梦论坛，感谢支持！

□文/暗是魂　责编/飞月



GAME BAR
闲 聊 游 戏 吧

我发现自己爱上看电视了，最令我感动的是经常能在其很多节目中听到游戏的背景音乐，比如前几天晚上看中央10台的“探索·发现”，其中数次听到了生化2的BGM，这不禁令我这个生化fan大为投入。

如果说借用游戏的音乐算是眼下的电视节目中一种比较流行的方式，那么我们这期bar中的第一篇文章应该也是借鉴了一些他人的风格——韩寒的《长安乱》，那种有些偏意识流的手法令我觉得比较眼熟。虽然有些地方的叙述流于文字表面，不过可以看出作者对于故事以及感受的表达都是用了心思的。

那本期的主题就是“飘”——非要跟我前面的文字有关系吗？只是因为我之前熬夜现在脑子有些飘罢了。 □唯夜

江湖活剧

小时候我一直梦想成为武林人士，但武馆门前一块写有“15岁以下禁止入内”的牌子使我望而却步。一直到我上了初级中等学府，满15周岁时第一次踏入武馆后才发现，不满15周岁的人不在少数。过了一段时间之后我才知道那块牌子是写给官府看的。

当时，刚步入江湖成为武林人士的我武功低微，一元七个币不到半个时辰便化为乌有，而且经常被江湖混混勒索。江湖中帮派很多，三教九流，鱼龙混杂。不过独来独往的高手也有不少，他们声望很高，一些帮派的帮主经常向他们请教。

我在武馆拜了一个师父，确切地说，是师父要收我为徒。听说师父武功高强却很少出手，那些高手都很敬畏他。我问师父，为什么要收我为徒。师父说，因为你不会连续技。

师父把我带到他家，使人惊讶的是师父有两台私人用机台，一台KOF97，一台KOF98。师父说每个周末都要来这修行。我点了点头。

我问师父，怎样才能成为高手？

师父说：游戏不能改变，但游戏可以改变。

我迷茫地看着师父。师父说：游戏是名词，游戏是动词。

以后的每个周末我都和师父度过：周六和师父修行，周日去武馆看高手们对局。这样一直过了四个月，我就熟悉了97、98所有人物的招式和特性。当我的打法逐渐形成风格时，师父却说：很有特色，但要忘掉它。我说为什么？师父说：有特色的打法会被识破，而且它只会局限你。我说不会吧？师父说：来对一局。

于是我选了三个拿手的人物与师父对局，但最后还是惨败，师父好像会读心术一般，我的每一招都在他的预料之中。我说：我懂了。师父说：人物的使用水平要均衡。我说是。

学堂放假后，我天天和师父在一起，上午修行，下午去武馆看对局。一次正巧碰到大蛇帮二当家苍炎和雷电帮大当家二阶堂电丸对战。这场对局吸引了很多武林人士，这种水平的对局在平常是难得一见的。武馆为了让大家便于观看，启用了大屏幕。二人连战五局，结果苍炎以4：1战胜二阶堂电丸。战后第二天，此馆便有对战的战谱（对战影像）出售。师父买了一盘让我仔细观看，我看了一遍之后，师父说：看懂了吗？我说懂了。师父说：那就对一局。我很轻松地战胜了师父，师父问，刚才你在和谁打？我说，苍炎。我很惊讶我的实力竟如此之强，可使我更惊讶的是师父可以随心所欲地运用他人的打法。师父说，那些高手只不过是高级AI。我说：我能不能和师父对一局。师父说：你还不行。

今天是暑假的最后一天，我没有去找师父，独自来到武馆。武馆内只有几个大蛇帮的弟子闲聊，看样子是停电了。他们知道我和师父的关系，便叫我过去一块聊天。其中有一个胖子问我：你打过KOF96吗？我说没有，我从97开始练的。一个高个儿对我说：听说过《96格斗天书》吗？我摇了摇头。高个说：那是一本武功秘籍，可惜失传了。传说一个叫紫焰的人练过，结果一场也没输过。不败？我惊叹道：真的假的？胖子说：我不知道，我们也是听帮主说的。我问紫焰他人呢？高个儿说：不知去哪了，出了97后就下落不明了。我说：我还有事，失陪了。胖子说：慢点儿，不送了。

我来到师父家，师父正在给机台做保养。我说：师父，紫焰是谁？师父怔了一下，说：是个高手，用魔的高手，拥有不败的纪录。我说《96格斗天书》呢，你知道吗？师父站起来，从书柜里拿出一个盒子递给我。我打开一看，竟是《96格斗天书》。我说：怎么会在这？我听大蛇帮那几个人说已失传了。师父说：在这怎么了，失传不等于消失。我说：紫焰练过吗？师父说：他就是从我这练的。我说：你们认识。师父没有说话。我说：明天学堂开学，师父说：那你回去准备吧。

开学第二天，师父来学堂找我。我说：有事吗？师父说：我要走了。我说去哪儿？师父说不知道。我又问：什么时候回来？师父把他家的钥匙递给我说：拜托了。然后就走了。

时间过得飞快，江湖随着时间的推移而改变，而且已经变质了。武馆之间竞争激烈，使币价飞速下滑，武馆的掌柜为了维持生计，引进了大量的博彩机和麻将机。这些东西打乱了江湖的秩序，许多武林人士沉迷于此，很多人都倾家荡产，甚至出现武林人士打劫钱财的案子，而且屡见不鲜。这些案子引起了朝廷的重视。

有一次，我碰到大蛇帮帮主血蛇，他喝得酩酊大醉，险些倒在路边，我过去扶住他。血蛇是个热血男儿，他比任何人都爱这个江湖。如今江湖变成这个样子，他也无能为力，只能借酒消愁。我说别这样会好起来的。血蛇大骂道：“好，好个屁！”然后他好像认出了我，又说：“好不了了，时代和人心都病了。”说完，挣开我摇摇晃晃地走了。

的确是好不了了，刚才我只是自欺欺人而已。江湖确实病了，好像长了毒瘤，只能切除。

最终，朝廷的一道圣旨下来：各地官府出兵搜查武馆。有名的武馆一条街——武刃街是最先被封的，



余下的几个分散的、隐蔽的也难逃厄运。只剩下一家较大的，听说这家武馆在朝廷有人撑腰，官府不好下手，于是只没收了赌机。各帮派的人聚在一起看着武馆被一一查封，一点办法也没有。不知谁喊了一句：散了，都散了吧，该干嘛干嘛去。于是大家垂头丧气地一一离去，我也走了。离升高级中等学府的考试只有四个月了，我在学堂里专心读书，不问世事，四个月后顺利通过考试。

芳华暗换，又过了两年。我依然在师父家里，等待着师父的归来。两年中，网吧取代了原来的武馆，形成了一个新的江湖。我没有加入这个江湖，因为老江湖在我心中的地位是无法被任何东西取代的。

在升学考试结束的假期里，我曾碰到过紫焰一回。原来的武馆一条街改成了面馆一条街，当时我在一家面馆吃拉面，一个人坐在我对面，问我，这儿的武馆也被封了？我说嗯。那人说，那些帮派呢？我说，散了，都散了。那人问去哪了？我说该干嘛干嘛去了。那人又问我，紫焰，听说过吗？我说，听过，你想找他？对方说，我就是。我怔了足有五六秒。意外吗？意外，非常意外。然后我想起了师父，就说，一会带你去一个地方。紫焰说，哪儿？我说你去过。

吃完面我把紫焰带到师父的住所，对方显得很激动。我说：他是我师父。紫焰问，他人呢？我说走了。紫焰说，去了哪儿？我说，他没告诉我。我把《96格斗天书》拿给紫焰，这书好像触动了紫焰记忆的深处，紫焰告诉我，自己当年也只是一个无名小辈，武功也不出众，和师父认识后，便请教师父武功，但二人之间一直也没有师徒的关系，最后师父让其练了《96格斗天书》。紫焰说，虽然外面的人看我很厉害，但我始终无法赢他，所以我离开了这儿。紫焰对师父的家似乎很熟悉，从床下拿出了一个机板，说，这是96，打过吗？我说没有。于是紫焰换上

机板和我对了一局。紫焰的确厉害，竟让我费了些周折才获胜。紫焰说，果然不同凡响，和你师父如出一辙，但你无法超越他。我说，你现在还打KOF吗？紫焰说不了，现在已经是"枪"的时代了。我说，以后还回来吗？对方怔了一下，说，不回来了，也许吧。我又问，怎样才能超越师父？紫焰说，斗者，动于手，静于心，之后便走了。

至今师父仍没回来，而离高考还有三个月。在这时，仅存的一家武馆举行了一场武道会，作为道别。武馆所占的地方要修路，所以不得不拆，而掌柜也想从此不干这行了。比赛那天各个帮派各路高手齐聚一堂，我也参加了这次比赛。大家的武艺都生疏了许多，最后坐在决赛位子的是我和血蛇。我俩对着苦笑了一下，只能是苦笑，这些年心中的失落和痛楚，也只有苦笑可表达。决战并不激烈。结果是我赢了，我得到了一个刻有"最后的王者"的奖杯。

我走出武馆，回想这几年江湖的大起大落，不禁感慨万千。自言自语道：结束了，一切都结束了。这时人有说：梦战斗未结束。我抬头一看，师父！我大叫道，顿时眼前一片模糊。师父笑着说：好好，一切安好。

回到住处，师父打开一台机子，说：96？我说，我碰到了紫焰。师父说哦。我说，师父，现在能不能和我对一局？师父说好。战斗异常辛苦，虽然我费尽周折，但还是输了。理论上，师父的招式应该和我相同，但我却从中看到了紫焰的影子，紫焰的招式和师父的招式竟完美地融合了。我说：怎么会这样？师父说：你的确领悟到了紫焰的话，但你的招式里少一样东西。我说：什么？师父说：情。我说：你见过紫焰。师父说：嗯，在一年前，她现在是你师娘。说完师父笑了，我也笑了。

我回家住了几天，再来到师父家时，师父已经走了，机台上放着一封信：

徒儿，我走了，以后也不会回来。当初我走的原因，你应该已经明白。那次你提起紫焰时，往事一幕幕在我眼前浮现，我发现我无法忘记她，所以决定去找她。可能冥冥中自有天意，我和紫焰再续前缘。她跟我说了与你相遇过的事，本来我决定不再回来，但紫焰说你一直在等我回来，还要超越我。于是我决定回来了结这一桩心事，但我离去时竟不敢告诉你，可能我怕自己无法忍受离别的悲伤。咱俩可能前世师徒情义未尽，所以上天让咱们再续一世。好了，我要走了，以后要经常联系。QQ：XXXXXXX

高考终于结束了，我有幸榜上有名，背上行李去了和师父在同一个城市的大学。在以后的"VR战士"的比赛里，出现了我和师父的身影……



□文/李胤超




跳！跳！跳！

五年以前，我的朋友汤姆·梁胖子还是一个货真价实的胖子——虽然我的朋友圈中充斥着大量的胖子，然而肥硕程度能与梁胖子一比高下的人却是少之又少。江湖上传闻美国篮球偶像迈克尔·乔丹老爷体内的肌肉含量竟然高达百分之九十六，脂肪只有百分之四，因而乔丹老爷便能够做出在空中飞行相当长的一段距离之后才将篮球灌入篮筐中的壮举，着实是奇异之人。然而与乔丹老爷相比，梁胖子也算得上是奇异之人——肥硕男人胖子梁体内脂肪含量高达百分之九十九点多，而肌肉含量已然可以忽略不计……这当然还不算什么，五年前的梁胖子还有一句口号，唤做"生命在于静止"，于是他便每天坐在桌子前，上课时看课本回家后写作业，写完作业便常常扭动自己肥沃的身躯移动到一个与他家距离十分有限的小街机厅中去打游戏。梁胖子走进街机厅后便直奔KOF的机台前，将臀部牢牢地钉在那张晃晃悠悠的椅子上，掏出一个币塞进机台便左手摇杆右手按键自顾自地打起拳皇来。



然而那个时候DDR已经开始流行，那些轰鸣着流行音乐的大型机台似乎是在一夜之间便纷纷在许多街机厅中冒出头来，就连梁胖子经常光顾的这家经营不善已经濒临倒闭的小机厅的老板也将心一横，掏出了大把的人民币购入了一台——虽然那只是传说中的PS改机，然而毕竟也是聊胜于无。

五年以前，梁胖子还并不清楚DDR的全称乃是Dance Dance Revolution。呃，当然，即使在五年后的今天，大学英语成绩一直顽固地保持在30分上下的他也不一定见得知道。然而，不知道这款游戏的全称却并不能阻碍梁胖子对这款游戏刻骨铭心的憎恨——DDR的机台就巍峨地矗立在几台拳皇的正前方，在那上面蹦蹦跳跳群魔乱舞的热血青年们总是会将汤姆·梁胖子的视线不自觉地吸引过去。于是一瞬之间，胖子的对手便会抓住时机一抖手腕，这边KOF屏幕上的红毛皮带男便怪嚎一声将胖子的万年留级生按翻在地，不由分说地伸出利爪便开始挠了起来。待胖子的注意力由DDR重新转回拳皇之上的时候，一个巨大的KO便已经来到了眼前。那个时候，胖子的零用钱十分有限，平均算一下大约每天只能消费一个币，于是他便只得满怀着丧币之痛以及对DDR这个罪魁祸首的痛恨从椅子上晃晃悠悠地站起来，背影苍凉地蹒跚出了游戏厅。后来没过多久DDR便彻底成为了时尚，于是原本生意惨淡门可罗雀的小街机厅便重新焕发了第二春。附近的青年男女们纷纷光临来跳DDR，将小游戏厅挤得水泄不通，宛如沙丁鱼罐头内部。长相猥琐的小老板对此几乎受宠若惊，天天数钱数到下巴脱臼。

这种形势下，常年驻扎在DDR身后拳皇机台上的梁胖子便愈发地忐忑不安起来。DDR机台前人声鼎沸，时不时还有舞姿惊人的男青年引发出十分悦耳的女声惊呼"哇！"——虽说声音悦耳未必就是长相可人，然而能够引起异性艳羡的惊呼毕竟也是绝大多数男人的梦想——即使那些异性长得面似烧鸡也不见得会有什么关系。

作为一个正常的男性青年（仅就心理而言，与体形无关），汤姆·梁胖子自然也希望能够引起异性艳羡的惊呼，然而只是打KOF的话无疑不能满足他的愿望。于是他痛定思痛，舍下如日中天的KOF事业，毅然来到DDR的机台前与一群红男绿女们一起跳了起来。然而，由于此前梁胖子同学身体肥硕、行动不便而且常年静止，突然之间便想要翩翩起舞的确很不容易。于是那个时候的胖子便在舞蹈事业方面屡战屡败，往往一支曲子还没跳到一半便被机器用斗大的"GAME OVER"轰下台来，十分狼狈。然而胖子却并不甘心就此失败，毅然决定展开残酷的DDR修炼计划。现在想来，梁胖子能完成这个修炼计划，实在是令人钦佩——他开始在每天放学后围绕着学校四百米的标准跑道跑上五圈，并且放弃了没有肉制品便活不下去的恶劣饮食习惯，这一切自然都是为了削减体重。然而梁胖子所做的努力还不仅如此，他还从我手中借去了二十块现大洋去买了一本唤做《DDR足谱》的舞林秘籍天天诵读。于是数十天过后，梁胖子便将每支曲子的步法都几乎牢记于心，实在是很不简单（当然那二十块钱能够拖到现在都一直不还这件事也很不简单）。

修炼完成后的胖子重新出山，借来PS一台与跳舞毯一张在家中蹦了几次之后便重新来到街机厅，果然是一战成名——他将那首最高难度每分钟有一百八十拍的变态舞曲"OOXX"（名字记不住了）十分利索地跳了下来，引得台下面若桃花与面似烧鸡的姑娘都是一阵惊叫。于是便有不服者上前挑战，无奈实力不济不敌胖子，只能摇摇头自叹弗如，黯然神伤地退下台来。

后来的汤姆·梁胖子愈发地牛X起来，舞蹈时候耍出的花样也是让人眼花缭乱。甚至于那些在我眼中十分神奇的，诸如什么"背跳"之类的技术在胖子看来也不过是雕虫小技罢了。

五年后的一天，我和音乐爱好者约翰·塞巴斯蒂安·刘不靠谱一起坐在他家的客厅里共同欣赏小提琴家萨尔瓦洛托·阿卡多演奏的魔鬼作曲家帕格尼尼的24首小提琴随想曲，听着听着刘不靠谱突然惊呼："多么神奇！真不知道，如果帕格尼尼的小提琴要是再多出一根弦来的话，那他又会创造出什么样的奇迹呢？"于是那个时候我便想起了我的朋友汤姆·梁胖子，我想："真不知道，如果梁胖子再多出一条腿的话，那他又会跳出怎样华丽的舞蹈呢？"

□文/加加不鲁根

日本近期电子游戏全资料统计

全硬件 新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

最近在玩一些比较老的游戏，很有乐子，同时也有些感触。即便那些游戏的画面和音乐已经算不得精美，可其所具有的乐趣却是毫不打折扣、能够真真切切感受得到的。应当承认，如今的游戏制作水平要远高于从前，但真正公认好玩的作品又有多少?剥去浮华外壳打开来看，真的很难找到里面还有什么更本质的东西了。这或许是一种“态度”问题，玩游戏的人的、做游戏的人的，我想是的。□责编/布塔

PLAYSTATION 2

日期	中文名	日文名	类型	厂商
1月20日	新纪幻想 鬼怪之魂2	新紀幻想スペクトラルソウルズ2	S·RPG	IDEA FACTORY
	新纪幻想 鬼怪之魂2（限定版）	新紀幻想スペクトラルソウルズ2(限定版)	S·RPG	IDEA FACTORY
	终结者3 救赎	ターミネーター3：ザ レデンプション	ACT	ATARI
	怪物猎人G	モンスターハンターG	ACT	CAPCOM
	风云幕末传	风云幕末传	ACT	元气
	信长的野望 天下创世 with 升级包	信长の野望天下创世withパワーアップキット	SLG	KOEI
	霍比特人的冒险 指环王 最初的故事	ホビットの冒険 ロードオブザリングはじまりの物語	RPG	KONAMI
	魔法先生NEGIMA！ 特待生版	魔法先生ネギま！1时间目 お子ちゃま先生は魔法使い！ 特待生版		KONAMI
	怪盗Apricot完全版	怪盗アプリコット完全版	AVG	TAKUYO
	怪盗Apricot完全版（限定版）	怪盗アプリコット完全版（限定版）	AVG	TAKUYO
	目标TOP！	トップをねらえ！	AVG	BANDAI
	钢铁的女朋友2nd	钢铁のガールフレンド2nd	AVG	Broccoli
	巫术XTH	ウィザードリィ エクス	RPG	Michaelsoft
1月27日	角斗士 自由之路	グラディエイターロード トゥーフリーダム	ACT	ERTAIN
	三洋柏青哥天堂11 新海与再会银玉之狼	三洋パチンコパラダイス11 新海とさらば银玉の狼	SLG	IREM
	数码恶魔传说2	デジタル デビル サーガ アバタール チューナー2	RPG	ATLUS
	女孩万岁R15	GIRLSブラボーR15	AVG	角川书店
	女孩万岁R15 DX PACK	GIRLSブラボーR15 DX PACK	AVG	角川书店
	秋之回忆 雨后Vol.1	Memories Off After Rain Vol.1	AVG	KID
	秋之回忆 雨后Vol.1 SPECIAL EDITION(限定版)	Memories Off After Rain Vol.1 SPECIAL EDITION（限定版）	AVG	KID
	IZUMO完全版	IZUMOコンプリート	AVG	Goodnavigate
	NANOBREAKER	ナノブレイカー	ACT	KONAMI
	Radiata Stories	ラジアータ ストーリーズ	RPG	SQUARE・ENIX
	兽王记－PROJECT ALTERED BEAST－	兽王记－PROJECT ALTERED BEAST－	ACT	SEGA
	啪啪 耳朵和尾巴地故事	ぴゅあぴゅあ 耳としっぽのものがたり	AVG	DATAM
	爆炎打！巨人之星 II	スロッターUPコア6 爆炎打！巨人の星 II	SLG	DORASU
	死亡淡人 铁拳：尼娜威廉姆斯	デス バイ ディグリーズ 铁拳：ニーナ ウイリアムズ	ACT	NAMCO
	宇宙战舰大和号 暗黑星团帝国的逆袭	宇宙战舰ヤマト 暗黑星团帝国の逆袭	AVG	BANDAI
	Rim Runners	リムランナーズ	AVG	FOG
	A.C.E	Another Century's Episode	ACT	BANPRESTO
	ANGEL☆WISH 面对你的笑颜！	エンゼル☆ウィッシュ 君の笑顔にチュッ！	AVG	PIONESOFT
	ANGEL☆WISH 面对你的笑颜！(SPECIAL PACK)	エンゼル☆ウィッシュ 君の笑顔にチュッ！（SPECIAL PACK）	AVG	PIONESOFT
1月预定	麻将少女	ちゅーかな雀士てんほー牌娘	TAB	GENEX
	麻将少女（典藏版）	ちゅーかな雀士てんほー牌娘（コレクターズエディション）	TAB	GENEX
	FANTASTIC FORTUNE2☆☆☆(三星)	ファンタスティックフォーチュン2☆☆☆(トリプルスター)	SLG	GENEX
	钓鱼 绝妙的旅行	川のぬし钓り ワンダフルジャーニー	RPG	MMV
2月3日	激情摔跤6	エキサイティングプロレス6	运动	YUKES
	STAR SOLDIER (HUDSON THE BEST)	スターソルジャー（ハドソン・ザ・ベスト）	STG	HUDSON
	淘金者（HUDSON THE BEST）	キュービックロードランナー（ハドソン・ザ・ベスト）	ACT	HUDSON
	必杀柏青哥STATION V9	必杀パチンコステーションV9	SLG	SUN电子
2月10日	龙珠Z3	ドラゴンボールZ3	ACT	BANDAI
	新选组群狼传	新选组群狼传	ACT	SEGA
	真爆走卡车传说 天下顶上决战	真爆走デコトラ传说 天下顶上决战	RAC	SPIKE
	草莓百分百	いちご100% ストロベリーダイアリー	SLG	TOMY
	魁！Cromartie高校（HUDSON THE BEST）	魁！クロマティ高校（ハドソン ザ ベスト）	ETC	HUDSON
2月17日	恶魔猎人3	デビル・メイ・クライ3	ACT	CAPCOM
	搏击玫瑰	ランブルローズ	ACT	KONAMI
	新世纪勇者大战	新世纪勇者大战	SRPG	ATLUS
	D1锦标赛	D1グランプリ	RAC	YUKES
	格斗之王2001	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001	FTG	SNKPLAYMORE
	ZODIS	ゾイド	STG	TOMY
	天星 命运之剑	天星 ソードオブディスティニー	ACT	MMV
	炸弹人赛车DX	ボンバーマンカートDX	RAC	HUDSON
2月24日	真・三国无双4	真・三国无双4	ACT	KOEI
	樱花大战3 巴黎在燃烧	サクラ大战3 巴里は燃えているか	AVG	SEGA
	Winning Post 7 2005年版	ウイニングポスト6 2005年版	SLG	KOEI
	创造我家2！	マイホームをつくろう2！	SLG	MMV
	告别月夜	ツキヨニサラバ	ACT	TAITO
	梦幻之星 GENERATION 2	ファンタシースター ジェネレーション2	RPG	SEGA
	120日元的春天	120元の春	AVG	INTERCHANNEL
	Def Jam Fight for NY	Def Jam Fight for NY	FTG	EA
	Natural2 DUO 樱花色的季节	Natural2 DUO 樱色の季节	AVG	角川书店
	首都高BATTLE（新）	首都高バトル（新）	RAC	元气
	大战略VIIエクシードEXCEED	大战略VIIエクシード	SLG	SYSTEMSOFT
	必杀柏青哥 V10	必杀パチンコ V10	SLG	SUN电子
	GUISARD REVOLUTION	ガイザード・レボリューション	AVG	KID
	SOL DIVIDE & DRAGON BALZE	ソルディバイド&ドラゴンブレイズ	STG	TAITO
	噗哟噗哟FEVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
其他	天使之羽—黑之残影—	Angel's Feather—黑の残影—	AVG	GNSoftware
	装甲核心 方程式前线	ARMORED CORE FORMULA FRONT	SLG	FROMSOFTWARE
	死神	BLEACH	ACT	SCEI
	BREAKER	BREAKER	MMOACT	TECMO
	Catan	Catan	MMOTAB	CAPCOM
	源氏	GENJI	A·AVG	SCEI
	梦幻骑士4 回归	GROWLANSER IV Return	A·RPG	ATLUS
	GUISARD Revolution —思念围绕着我们—	ガイザード レボリューション —我らは想いを身に纏う—	AVG	KID
	I/O	アイオー	AVG	GoodNavigate
	Like Life an hour	Like Life an hour	AVG	GoodNavigate
	NANA	NANA	SLG	コナミ
	OZ（暂定）	OZ（暂定）	ACT	KONAMI
	天马计划 机动战士高达（暂定）	PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム（暂定）	ACT	BANDAI
	浪漫沙迦—吟游之歌—	Romancing SaGa —Minstrel Song—	RPG	SQUARE・ENIX
	尸人2	サイレン2	AVG	SCEI
	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	S.L.A.I—STEEL LANCER ARENA INTERNATIONAL—	ACT	KONAMI
	STRIKERS1945 I & II	STRIKERS1945 I & II	STG	TAITO
	世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
	あずみ	あずみ	ACT	ESP
	鬼屋魔影 新的恶梦	アローン イン ザ ダーク－ザ ニューナイトメアー	AVG	CAPCOM
	伊苏3—来自伊苏的奇迹—	イースII —ワンダラーズ フロム イース— タイトー	RPG	TAITO
	永远的ASELIA—永恒之剑的精神—（暂定）	永远のアセリア—The Spirit of Eternity Sword—（暂定）	SLG	日本一SOFTWARE
	大神	大神	ACT	CAPCOM
	学园天堂	学园ヘヴン おかわりっ！	AVG	INTERCHANNEL
	家族计划—心之绊—	家族计划—心の绊—	AVG	INTERCHANNEL
	GUNHEARTS	ガンハーツ	AVG	IDEA FACTORY
	城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定）	キャッスルファンタジア エレンシア战记（暂定）	AVG	角川书店
	绚烂舞踏祭	绚烂舞踏祭	SLG	SCEI
	高速机动队—世界超级警察—	高速机动队—World Super Police—	RCG	JALECO
	模拟人生	ザ・アーブズシムズ・イン・ザ・シティ	RPG	EA
	新纪幻想频谱灵魂 II	新紀幻想スペクトラルソウルズ II	S·RPG	IDEA FACTORY
	超级猴子球DX	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	圣灵机2	圣灵机ライブレード2	SLG	ウインキーソフト
	绝体绝命都市2—冰封地记忆—	绝体绝命都市2—冻てついた记忆たち—	AVG	IREM
	我们、…他如是说	そしてぼくらは、…and he said	AVG	INTERCHANNEL
	天外魔境 III 泪	天外魔境 III NAMIDA	RPG	HUDSON
	天星—剑之命运	天星—SWORDS OF DESTINY	ACT	MMV
	汤姆克兰西系列之幽灵行动 丛林风暴	トム・クランシーシリーズ ゴーストリコンジャングルストーム	FPS	UBI
	最终幻想7 归来少年	ファイナルファンタジVII アドベント チルドレン	CGMOVIE	SQUARE・ENIX
	幻影王国	ファントム・キングダム	S·RPG	日本一SOFTWARE
	魔法门 毁灭之日	マイト アンド マジック デイ・オブ・ザ・デストロイヤー	RPG	IMAGINEER
	MABINO×STYLE	マビノ×スタイル	RPG	KID
	斑雾	ムラギリ	AVG	インターチャネル
	合金之狼REV	メタルウルフREV	AVG	PrincessSoft
	可爱偶像	らぶドル—Lovely Idol—	AVG	PrincessSoft
	LOOP SEQUENCER音乐世代	ループシーケンサー ミュージックジェネレーター	ETC	SUCCESS
	诗之公主	ルーンプリンセス	AVG	PrincessSoft
	LEGENDS激斗！圣战	レジェンズ激斗！サーガバトル	RPG	BANDAI
	洛克人X8	ロックマンX8	ACT	CAPCOM
	狂野历险 四度引爆	ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター	RPG	SCEI
	旺达与巨像	ワンダと巨像	AVG	SCEI

XBOX

日期	中文名	日文名	类型	厂商
1月20日	机甲先锋2：孤独之狼	メックアサルト2：ローンウルフ	ACT	MICROSOFT
1月27日	赤焰帝国TC	キングダムアンダーファイアTC	ACT	JARECO

发售日	中文名	原名	类型	厂商
1月27日	OutRun2	OutRun2	RAC	SEGA
	极限泡泡龙	ウルトラパズルボブル	PUZ	TAITO
	X战警传奇	X-Men Legends	ACT	MICROSOFT
	洛基：传奇	Rocky: Legends	FTG	MICROSOFT
2月17日	星球大战 共和国突击队	スター・ウォーズ リパブリックコマンド	STG	EA
2月24日	合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
	格斗之王2002	ザ・キング・オブ・ファイターズ2002	FTG	SNKPLAYMORE
其他	Forza Motorsport	Forza Motorsport	RCG	MICROSOFT
	翡翠帝国	Jade Empire	RPG	MICROSOFT
	Kameo	Kameo	AVG	MICROSOFT
	奴隶之王	MASTER SLAVE	AVG	TAKUYO
	RUNEBRID	RUNEBRID	S·RPG	TAKUYO
	EX CHASER	エクス・チェイサー	ACT	IDEA FACTORY
	加奈一妹妹一	加奈一いもうと一	AVG	パンサーソフトウェア
	超级猴子球D	スーパーモンキーボール デラックス	ACT	SEGA
	火爆刑事BATTLE STREET	スパイクアウト バトルストリート	ACT	SEGA

NGC

发售日	中文名	原名	类型	厂商
1月20日	终结者3 救赎	ターミネーター3：ザ レデンプション	ACT	ATARI
1月27日	生化危机4	バイオハザード 4	AVG	CAPCOM
2月24日	噗哟噗哟FEVER	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
	CHAOS FIELD EXPANDED	カオスフィールド エクスパンデッド	STG	SEGA
4月20日	火炎纹章 苍炎的轨迹	ファイアーエムブレム 苍炎の轨迹	S·RPG	任天堂
其他	家园	HOMELAND	RPG	CHUNSOFT
	杀手7	キラー7	ACT	CAPCOM
	黄金眼 黑暗特工	ゴールデンアイ ダーク・エージェント	A·RPG	EA
	赛尔达传说	THE LEGEND OF ZELDA	A·RPG	任天堂
	大玉	大玉	ACT	任天堂

GBA

发售日	中文名	原名	类型	厂商
1月20日	冒险王	冒险王ビィト バスターズロード	ACT	BANDAI
	霍比特的冒险 指环王 最初的故事	ホビットの冒険 ロード オブ ザ リング はじまりの物語	RPG	KONAMI
1月27日	三国志英杰传	三国志英杰伝	SLG	光荣
	三国志孔明传	三国志孔明伝	SLG	光荣
	加油！躲避球FIGHTERS	がんばれ！ドッジファイターズ	ACT	BANDAI
	侦探 神宫寺三郎 白影少女	探偵 神宫寺三郎 白い影の少女	AVG	MMV
1月发售	大众软件系列 欢乐纸牌20	みんなのソフトシリーズ ハッピートランプ20	TAB	SUCCESS
2月3日	超级机器人大战OG2	スーパーロボット大战 オリジナル ジェネレーション2	SLG	BANPRESTO
2月17日	LEGENDS 复苏的试练之岛	レジェンズ 苏る试练の岛	RPG	BANDAI
	LEGENDS 复苏的试练之岛	レジェンズ 苏る试练の岛（同捆版）	RPG	BANDAI
其他	超级口袋战士ⅡX	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	CAPCOM
	索尼克ADVANCE3	ソニックアドバンス3	ACT	SEGA
	TAKO BALL	まみむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
	游戏王 DUEL MONSTERS EX3	游戏王 デュエルモンスターズ エキスパート3	ETC	KONAMI
	洛克人EXE5 卡奈尔之队	ロックマン エグゼ5 チーム オブ カーネル		CAPCOM

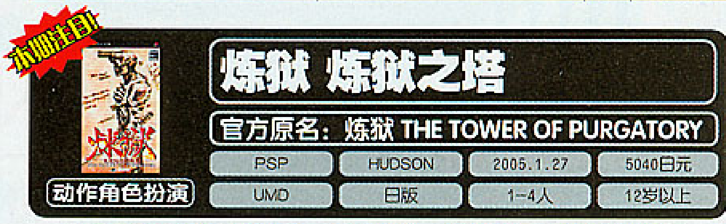
PSP

发售日	中文名	原名	类型	厂商
1月27日	苍穹之Fafner	苍穹のファフナー	ACT	BANDAI
	移动火车模拟+电车GO！东京急行篇	Mobile Train Simulator+電車でGO！东京急行篇	SLG	TAITO
	炼狱 炼狱之塔	炼狱 THE TOWER OF PURGATORY	RPG	HUNDSON
1月发售	AI将棋	AI将棋	TAB	MMV
2月17日	极品飞车 地下狂飙	ニードフォースピード アンダーグラウンド	RAC	EA
2月24日	新天魔界	新天魔界	S·RPG	IDEA FACTORY
其他	CRISIS CORE 最终幻想7	クライシスコア -ファイナルファンタジー7	A·RPG	SQUARE·ENIX
	首都高BATTLE	首都高バトル	RAC	元气
	魔界战争	魔界ウォーズ	S·RPG	日本一SOFTWARE
	EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
	山卡MAX PSP	山卡MAX PSP	RAC	ATLUS
	公主王冠PSP	プリンセスPSP クラウン	SLG	ATLUS
	TGM-K	TGM-K	ETC	ARIKA
	KOF	KOF	FTG	SNKPLAYMORE
	ANGEL COLLECTION	エンジェルコレクション	SLG	MTO
	泰格伍兹PGA TOUR	タイガーウッズPGA TOUR	SPG	EA
	幻侠乔伊	VIEWTIFUL JOE	ACT	CAPCOM
	虫	虫	SLG	GLOBAL A ENTERTAINMENT
	首都高BATTLE	首都高BATTLE	RAC	元气
	三国志	三国志	SLG	光荣
	伊苏 那比西提之匣	イース ナピシュテムの匣	RPG	KONAMI
	胜利十一人	WINNING ELEVEN	SPG	KONAMI
	CODED ARMS	コーデッドアームズ	FPS	KONAMI
	口袋力量棒球	パワフルプロ野球	SPG	KONAMI
	战国CANNON	战国キャノン	STG	彩京
	雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
	实战帕青哥必胜法系列	实战パチンコシリーズ	SLG	SAMMY
	新型SLG	新型シーミュレションゲーム	SLG	SUNRISE

发售日	中文名	原名	类型	厂商
其他	RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
	PROJECT S	PROJECT S	ETC	SEGA
	卡拉OK	KARAOKE	ETC	SCEI
	GAMES	GAMES	ETC	SCEI
	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX	ACT	SCEI
	捉猴P！	サルゲッチュP！	ACT	SCEI
	天地之门	天地の门	A·RPG	SCEI
	TALKMAN	TALKMAN	ETC	SCEI
	随地乐胜！ 帕青哥宣言	どこでも乐胜！パチスロ宣言	SLG	TECMO
	太鼓达人	太鼓の达人	ACT	NAMCO
	永恒传说	T.O.E.	RPG	NAMCO
	天外魔境	天外魔境	RPG	HUDSON
	炸弹人	ボンバーマン	ACT	HUDSON
	机动战士高达	机动战士ガンダム	ACT	BANDAI
	龙珠Z	ドラゴンボール	ACT	BANDAI
	火影忍者	NARUTOナルト	ACT	BANDAI
	海盗路飞	ONE PIECE	ACT	BANDAI
	天诛	天诛	ACT	FROMSOFTWARE
	川钓系列	川のぬし钓りシリーズ	SLG	MMV
	牧场物语	牧场物语	SLG	MMV
	东大将棋便携版	东大将棋ポータブル	SLG	每日COMMUNICATION
	侦探 神宫寺三郎	探偵 神宫寺三郎	AVG	WORKJAM

NDS

发售日	中文名	原名	类型	厂商
其他	银河战士 猎人 锦标赛	Metroid Prime Hunters Tournament	ACT	任天堂
	任天狗	任天堂gs	ETC	任天堂
	高级战争	アドバンスウォーズ	SLG	任天堂
	ANAZA	アナザー	AVG	任天堂
	发生川渡介事件谭 假面幻影杀人事件	发生川渡介事件谭 假面幻影杀人事件	AVG	元气
	超执刀 Caduceus	超执刀 カドゥケウス	ACT	ATLUS
	PACPICS	パックピクス	PUZ	NAMCO
	气球旅行	バルーントリップ	ACT	任天堂
	SIMPLE DS系列 THE 麻将	SIMPLE DSシリーズ THE 麻雀	TAB	D3PUBLISHER
	人生游戏DS	人生ゲームDS	SLG	ATLUS
	真·女神转生	真·女神转生	RPG	ARLUS
	迷宫	迷宫	PUZ	ARUZE
	小狗DS	お茶犬DS	SLG	MTO
	GT-D RACING	GT-D RACING	RAC	MTO
	大众麻将 健康麻将	みんなの麻雀 健康麻雀	TAB	MTO
	黄金眼	GOLDENEYE	ACT	EA
	战斗员山田一	战斗员山田はじめ	ACT	KIDS STATION
	街道RACING BATTLE	街道RACING BATTLE	RAC	元气
	不可思议的迷宫	不思议のダンジョン	RPG	CHUNSOFT
	LUNAR传说	LUNARルナ	RPG	MMV
	口袋妖怪 钻石	ポケットモンスター ダイヤモンド	RPG	任天堂
	口袋妖怪 珍珠	ポケットモンスター パール	RPG	任天堂
	RALLY DS	RALLY DS	RAC	SPIKE
	体育类	スポーツ	SPG	YUKES
	滑雪小子	スノボキッズ	ACT	ATLUS
	洛克人EXE系列	ロックマンエグゼシリーズ	RPG	CAPCOM
	新RPG	新RPG	RPG	GAMEARTS
	历史SLG	历史シミュレーション	SLG	光荣
	新RPG	ニューRPG	RPG	KONAMI
	汪达尔之心	ワグルハーツ	SLG	KONAMI
	大盗伍右卫门	がんばれゴエモン	ACT	KONAMI
	FFCC新作	FFCC新作	RPG	SQUARE·ENIX
	涂鸦王国系列	ラクガキ王国シリーズ	ACT	TAITO
	吃豆	PAC-PICS	ACT	NAMCO



HUDSON为我们重新诠释的一部"神曲"。游戏以近未来作为时代背景，拥有较为独特的世界观。玩家要扮演一名自我觉醒的人形战士在总共8层的"炼狱之塔"中进行不停歇的战斗，为的是找寻自己存在的真正意义。游戏中的地图是随机自主生成的，无论进入哪一个房间都会有所不同，决不会让人有重复之感。利用PSP的无线通信功能，还可以进行4人多人游戏。从目前已经公布的相关情报来看，这款"炼狱"是很值得期待的！